FAR CRY: NEW DAWN

Großer Test: Der neue Ableger der Shooter-Reihe läutet die Endzeit ein.

MORTAL KOMBAT 11

Gespielt: So gut und so brutal wird der nächste Teil der Prügel-Reihe.



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

THE INNER WORLD
DER LETZTE WINDMÖNCH



Rettet die Flötennasen! Klassische Adventure-Kost mit toller Story, liebevollen Charakteren, hübscher Grafik und knackigen Rätseln.

TOM CLANCY'S

THE DIVISION 2

Vom winterlichen New York ins sommerliche Washington – bei uns erfahrt ihr, was sich sonst noch bei The Division 2 ändert, was ihr zum Start wissen müsst und was sich eigentlich im ersten Teil ereignet hat!

APEX LEGENDS

Fortnite-Killer oder kurzer Hype? Wir nehmen EAs Battle Royale unter die Lupe.

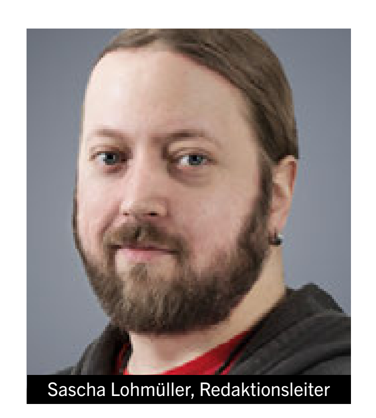
USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 319
03/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Vorsicht: Diese Ausgabe **kann Spuren von Blei enthalten.**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Direkt vorneweg eine Mitteilung in eigener Sache: Mit dieser Ausgabe stellen wir nach langen und ausführlichen internen Diskussionen das Testsystem aller unserer Print-Hefte und Webseiten von einem 100er- auf ein 10er-System mit ganzen Schritten um. Damit tragen wir der Entwicklung moderner Spiele Rechnung, die sich nicht mehr wie früher in Genre-Korsetts zwängen lassen und zudem eine permanente Beschäftigung mit häufigem Nachjustieren erfordern. Außerdem wollen wir dem Text und der Meinung des Autors noch mehr Bedeutung beimessen. Im Zuge dessen führen wir auch vier neue Sonder-Awards ein, die unabhängig von der Wertung vergeben werden. Alle Details zu den Änderungen könnt ihr auf unserer Webseite www.pcgames.de nachlesen_ – ihr habt Fragen dazu? Anmerkungen, Kritik oder Lob? Schreibt uns einfach im Forum, per Mail oder über unsere Facebook-Seite.

Weiter zu den Spielethemen: Der Jahresanfang 2019 steht ganz im Zeichen der Ego-Shooter. Einen davon – *Tom Clancy's The Division 2* – konnten wir jüngst noch einmal ausführlich spielen, bevor im März dann der Release erfolgt. Und: Wir waren äußerst beeindruckt, denn Publisher Ubisoft und Entwickler Massive Entertainment scheinen sich die Kritik am Erstling zu Herzen genommen und an den richtigen Justierschrauben gedreht zu haben. Was genau wir bereits spielen konnten, was uns die Entwickler im ausführlichen Gespräch verraten haben und – für alle Serieneinsteiger – was sich im ersten Teil storytechnisch ereignet hat, lest ihr in unserer großen Coverstory.

Zwei weitere heiß ersehnte Shooter – diesmal mit Singleplayer-Ausrichtung – fanden ihren Weg in den Test-Teil. Zum einen der Abschluss der *Metro*-Trilogie *Exodus*, zum anderen das neue Spin-off der *Far Cry*-Reihe *New Dawn*. Beide haben zumindest das grundsätzliche Setting gemeinsam: die Postapokalypse. Was sie sonst noch eint und wo die Unterschiede der Titel liegen, lest ihr ab Seite 42.

Der letzte Shooter, der es in diese Ausgabe geschafft hat, ist *Apex Legends*. Ein Titel, von dessen Existenz bislang außer den Entwicklern niemand wusste. Entsprechend überrascht waren wir daher nicht nur, als uns die Macher das Spiel in Los Angeles präsentierten, sondern auch, als es dann nur eine halbe Woche später bereits zum Download bereitstand. Logisch also, dass auch wir uns für einen ausführlichen Test in die Schlacht stürzten.

Auch abseits der Schießorgien haben wir in diesem Monat spannende Themen im Heft, etwa das Prügelspiel-Doppelpack aus *Mortal Kombat 11* und *Dead or Alive 6*. Beide erscheinen in Kürze, beide durften wir jüngst ausgiebig anspielen und beide bleiben ihrem Stil treu – knapp bekleidete Damen in *DoA*, herumfliegende Körperteile und -säfte bei *Mortal Kombat*. Außerdem spielten wir in London noch eine weit fortgeschrittene Version der Dämonen-Schnetzelei *Devil May Cry 5*.

Im Test-Teil lest ihr unter anderem noch unsere Urteile zum fantastischen Remake von *Resident Evil 2*, zum tatsächlich endlich mal erschienenen *Crackdown 3* oder zum *Civilization 6*-Add-on *Gathering Storm*. Im Magazin-, Hardware- und Extended-Teil warten zudem wieder jede Menge Reports auf euch, unter anderem schauen wir uns den Epic Store einmal genauer an und wagen eine Prognose, ob hier der schon oft heraufbeschworene Steam-Killer lauern könnte. Extended-Käufer erhalten außerdem die Vollversion zum liebevollen Adventure *The Inner World: Der letzte Windmönch*. Und jetzt viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Ein Shooter, der in dieser Ausgabe leider mit Abwesenheit glänzt, ist Biowares Online-Rollenspiel-Ballerei *Anthem*. Einen halben Tag vor Redaktionsschluss trudelten allerdings die Testversionen ein, ihr könnt also zeitnah online lesen, was wir von dem potenziellen *Destiny*-Konkurrenten halten. +++

+++ Screenshots zu *Mortal Kombat 11*, bei denen wir nur kurz laut gelacht haben, bevor entschieden wurde, dass wir sie nicht abdrucken können: 3 +++

+++ Reiseziele für diese Ausgabe: Los Angeles, Paris, London x2, Planegg. Eine der Städte passt irgendwie nicht so ganz in die Reihe … +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Videos zu *Resident Evil 2*, die wir aus Jugendschutzgründen nicht auf die DVD packen konnten: 1 +++

+++ Menschen, die geglaubt haben, dass *Crackdown 3* tatsächlich diesen Monat erscheint: 0 +++

+++ Selten kam ein Titel auch für uns so überraschend raus wie *Apex Legends*, von dem wir auch erst eine halbe Woche vorher erfuhren. Und noch seltener sind solche Spiele dann auch richtig gut. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Verdammter Winter! Diesen Monat suchten folgende Seuchen die Redaktion heim: Erkältung, Grippe, Bronchitis. Ein Wunder, dass alles rechtzeitig fertig wurde! +++

+++ Obiges ist aufgrund dieser Statistik noch verwunderlicher. Zahl der am letzten Abgabetag aufgenommenen Podcasts: 2 – ihr habt wohl alle nix zu tun, hä? +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 03/19



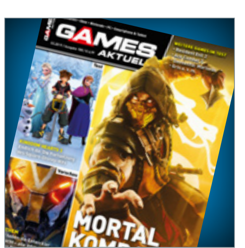
In der play4 werfen wir einen letzten ausführlichen Blick auf *Anthem*, bevor das Spiel dann Ende Februar erscheint. Oder erschienen ist. Gar nicht so einfach, diese Sache mit der Zeit.

N-ZONE | Ausgabe 03/19



Wie schafft es Nintendo eigentlich, dass (fast) jedes interne Spiel – ganz gleich ob *Mario*, *Zelda*, *Pokémon* oder *Metroid* – ein absoluter Hit wird? Das verraten euch die Kollegen der N-ZONE.

Games Aktuell | Ausgabe 03/19



Bei uns wird geschossen, in der Games Aktuell wird geprügelt. Denn das Cover ziert in diesem Monat das ultrabrutale *Mortal Kombat 11*. Wir sind gespannt, was die USK von dem Spiel hält.

INHALT 03/2019



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 12



MORTAL KOMBAT 11 28



FAR CRY: NEW DAWN 42

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE


Jedes Abenteuer beginnt mit dem ersten Schritt...
Outward
Day One Edition inklusive treuem Begleiter-Tier und Feuerwerk-Fähigkeit!
26. März
PS4
XBOX ONE
PC
nine dots
DEEP SILVER
©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Der liebevolle, handgezeichnete Stil des Abenteuers kommt in allen Situationen ausgezeichnet zur Geltung.



Keine Sorge: Auch, wenn es hier so aussieht, braucht man zum Bestehen des Spiels keine guten Reflexe. Dafür aber ein gutes Köpfchen!



Wie es sich für ein gutes Point&Click-Adventure gehört, sind skurrile Momente wie dieser hier an der Tagesordnung.

THE INNER WORLD: DER LETZTE WINDMÖNCH

Rätsel dich durch eine skurrile Welt voller Geheimnisse und rette die Familie der Flötennasen! Ihre Dynastie beschützt schon seit Jahrtausenden Asposien. Doch als alle von ihrer Existenz erfahren, werden sie zu Gejagten. Der einfache Kramhändler Emil hat sämtliche Asposer davon überzeugt, dass die Flötennasen mit dunklen Mächten im Bunde sein müssen. Der Einzige, der Emil aufhalten könnte, ist der Thronerbe der Dynastie: Robert. Doch der war drei Jahre lang versteinert. Mit vollem Enthusiasmus und keinem blassen Schimmer begibt er sich auf die Suche nach dem letzten Windmönch … Die Fortsetzung von *The Inner World* bietet erneut tolle Rätsel, eine spannende Story und jede Menge Humor – und Vorkenntnisse benötigt ihr auch keine!

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *The Inner World: Der Letzte Windmönch* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nachdem ihr die Installation von der Disc aufgerufen habt, startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Headup Games
Veröffentlichung: 20. Oktober 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8, 2,33-GHz-Prozessor, 4 GB RAM, 4 GB freier Festplattenspeicher, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit min. 256 MB VRAM und Pixelshader 3.0
Empfohlen: Windows 7/8, 2,33-GHz-Prozessor, 4 GB RAM, 4 GB freier Festplattenspeicher, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit min. 256 MB VRAM und Pixelshader 3.0

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- The Inner World: Der letzte Windmönch

VIDEOS (VORSCHAU)
- Anno 1800
- Anthem
- Metro: Exodus
- Rage 2
- Total War: Three Kingdoms
  - Komplette Schlacht

TEST
- Gris
- Resident Evil 2

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player



DVD 2

VORSCHAU
- Apex Legends
- New World
- Tom Clancy's The Division 2
- Trials Rising

TEST
- The Hong Kong Massacre

SPECIAL
- Anthem
  – Gameplay aus dem Stronghold
- Ballern wie in den 90ern
  – Fünf neue Shooter für Retro-Fans
- Der Epic Games Store
  – Was kann der Store der Fortnite-Macher?
- WoW: Battle for Azeroth
  – Die Charaktererstellung der Kul Tiraner



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
Apex Legends, *WoW: Battle for Azeroth*, *P1999*, *Red Dead Redemption 2*

Hört gerade:
Swallow The Sun – *When A Shadow Is Forced Into The Light*; Evergrey – *The Atlantic*; Soen – *Lotus*

Schaut gerade:
mal wieder ganz viel *Star Trek*-Zeugs. Muss hin und wieder sein.

Und da ist es passiert:
Das Battle-Royale-Fieber ist auch bei mir angekommen, nachdem mich *PUBG*, *Black Ops 4* (relativ) und *Fortnite* (extrem) kaltgelassen haben.

MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt:
Super Mario Odyssey, *Into the Breach*, *Wargroove*, *Diablo 3*

Schaut:
Horror-Trash. Besonders schön war *A Night Train to Terror*.

Freut sich:
auf Hell over Hammaburg im März. Kleines, aber feines Festival in Hamburg. Was will man mehr?

Liegt:
krankheitsbedingt auf der Couch (Siechenlager) und ist doch arg irritiert über das Nachmittagsprogramm im Privatfernsehen.

KATHARINA PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Persona 5, *Metro Exodus* (perfekte Kombi)

Schaut gerade:
Nightflyers auf Netflix. Mann, ist das schlecht. Aber das führt mich zum nächsten Punkt …

Las zuletzt:
Nightflyers. Besser als die Serie, aber auch nicht unbedingt ein Meilenstein. Liest sich mit seinen schmalen 180 Seiten aber schnell weg.

Isst gerade:
einen Schokokrapfen und verschmiert die Tastatur.

MATTI SANDQVIST | Redakteur

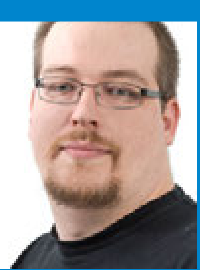


Spielt und schaut zurzeit:
Rainbow Six: Siege. Die dazugehörige E-Sports-Liga ist ebenfalls unheimlich interessant – finde ich aktuell genauso spannend wie Eishockey, Fußball und Basketball zusammen.

Freut sich:
über eine Reise nach Montreal. Dort findet genau zum Redaktionsschluss ein *Rainbow Six*-Turnier der höchsten Güteklasse statt – go Team G2 Esports!

Fragt sich nun:
ob eine normale Winterjacke für die kanadische Kälte ausreicht.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
The Division, *Civilization 6: Gathering Storm*, *Railway Empire*

Hat zuletzt mal wieder:
Dragon Age: Inquisition durchgespielt. Habe aufgehört zu zählen, wie oft ich jetzt schon da durch bin, aber es ist immer wieder schön.

Liest derzeit:
New York Collapse, den Begleitroman zu *The Division*, der sehr interessant gemacht ist. Das eigentliche Buch ist ein Survival-Guide. Die Erzählung findet in Form von vielen Notizen der Hauptfigur am Rand statt, wo sie von ihrem Kampf ums Überleben in Manhattan berichtet.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt (durch)gespielt:
Far Cry: New Dawn, *Slay the Spire*. Als Nächstes kommen dann die DLCs zu *Marvel's Spider-Man (PS4)* und *Enderal: Forgotten Stories*.

Ist wieder häufiger in der Küche anzutreffen:
Es wurde wirklich Zeit, dass ich mal ein paar asiatische Gerichte lerne.

Freut sich auf das bevorstehende Marvel-Triple:
Captain Marvel, *Avengers: Endgame* und *Spider-Man: Far From Home*

Spielt derzeit eher auf die altmodische Art:
Mensch ärgere dich nicht, Bügelperlen, malen und basteln – dank Sohnemann wird's auch bei nasskaltem Wetter nicht langweilig.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt noch immer:
Shadow of the Tomb Raider. Joah, ich komm derzeit zu nicht viel. *Assassin's Creed: Odyssey* harrt auch noch immer meiner Aufmerksamkeit.

Liest gerade:
Sebastian Fitzek – *Der Insasse*. Ziemlich schlecht!

Fliegt:
auch in diesem Jahr wieder zur E3, falls Trump bis dahin nicht die USA in die Luft gejagt hat. Zusammen mit einem Messe-Neuling – spannend!

Wirbt:
an dieser Stelle für *Der Nintendo-Podcast*. Anhören, das ist ein Befehl!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Zockt gerade:
Red Dead Redemption 2 (PS4) und *New Super Mario Bros. U Deluxe* sowie *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* auf der Switch

Hört gerade:
die Soundtracks sämtlicher *Tony Hawk's Pro Skater*-Teile

Schaut gerade:
Kingdom und die zweite Staffel *The Punisher* auf Netflix

Ärgert sich:
dass er momentan gar nicht zum Lesen kommt. So viele vielversprechende Bücher liegen bereit, aber irgendwie klappt es zeitlich nicht.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Metro Exodus, *Resident Evil Remastered*, *The Hong Kong Massacre*

Hört gerade:
Alligatoah – *Schlaftabletten, Rotwein V*

Schaut gerade:
ob er sich vielleicht mit Eishockey oder Basketball anfreunden kann – nun, da die NFL-Saison ja erst einmal vorbei ist.

Ist überraschenderweise:
noch nicht krank, obwohl gefühlt die halbe Redaktion erkältet ist. Liegt bestimmt an meiner ausgewogenen, non-veganen Ernährung.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt gerade:
Devil May Cry HD Collection (PS4), in Vorbereitung auf den fünften Teil!

Liest gerade:
etwa vier verschiedene Bücher, je nach Stimmung.

Schaut gerade:
die *Ted Bundy Tapes*. Ein interessanter, aber auch verstörender Charakter.

Liegt gerade:
auf dem Sofa und ist vermutlich high von Hustensaft und Nasenspray. Ich danke wem auch immer für Netflix.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







Weitere Infos zu diesen und weiteren **Gaming-PCs** und **-Notebooks** aus der aktuellen Serie, in welchen **CAPTIVA Fachmärkten** und wo die Geräte **online** erhältlich sind, findet ihr hier:

www.captiva-power.de

CAPTIVA®

CAPTIVA GmbH | Siemenstr. 9 | 85221 Dachau | Telefon: 08131/56950 | info@captiva-power.com

DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Bienvenue à Paris

Es gibt aktuell kaum einen Titel, auf den sich unser Matthias so sehr freut wie auf The Division 2. Schliesslich zockt er nach wie vor fleissig den Vorgänger. Umso logischer, dass wir ihn daher als Experten nach Paris fliegen liessen, als uns Ubisoft einlud, um den zweiten Teil ausgiebig Probe zu spielen und mit den Entwicklern zu plaudern. Heraus kam dabei nicht nur eine stinknormale Vorschau, sondern gleich eine richtig schicke Coverstory. Das hat sich dann wohl gelohnt.





London calling

Dass es in London jede Menge Dämonen gibt, ist nichts Neues, die meisten davon spielen bei Chelsea. Um die geht es heute aber nicht, denn Andy ist vor Ort, um sich das neue Devil May Cry 5 anzuschauen und ausgiebig anzuspielen. Was er vom neuen Abenteuer von Dante und Co. hält, lest ihr in seiner Vorschau.

Überraschung mit Knalleffekt

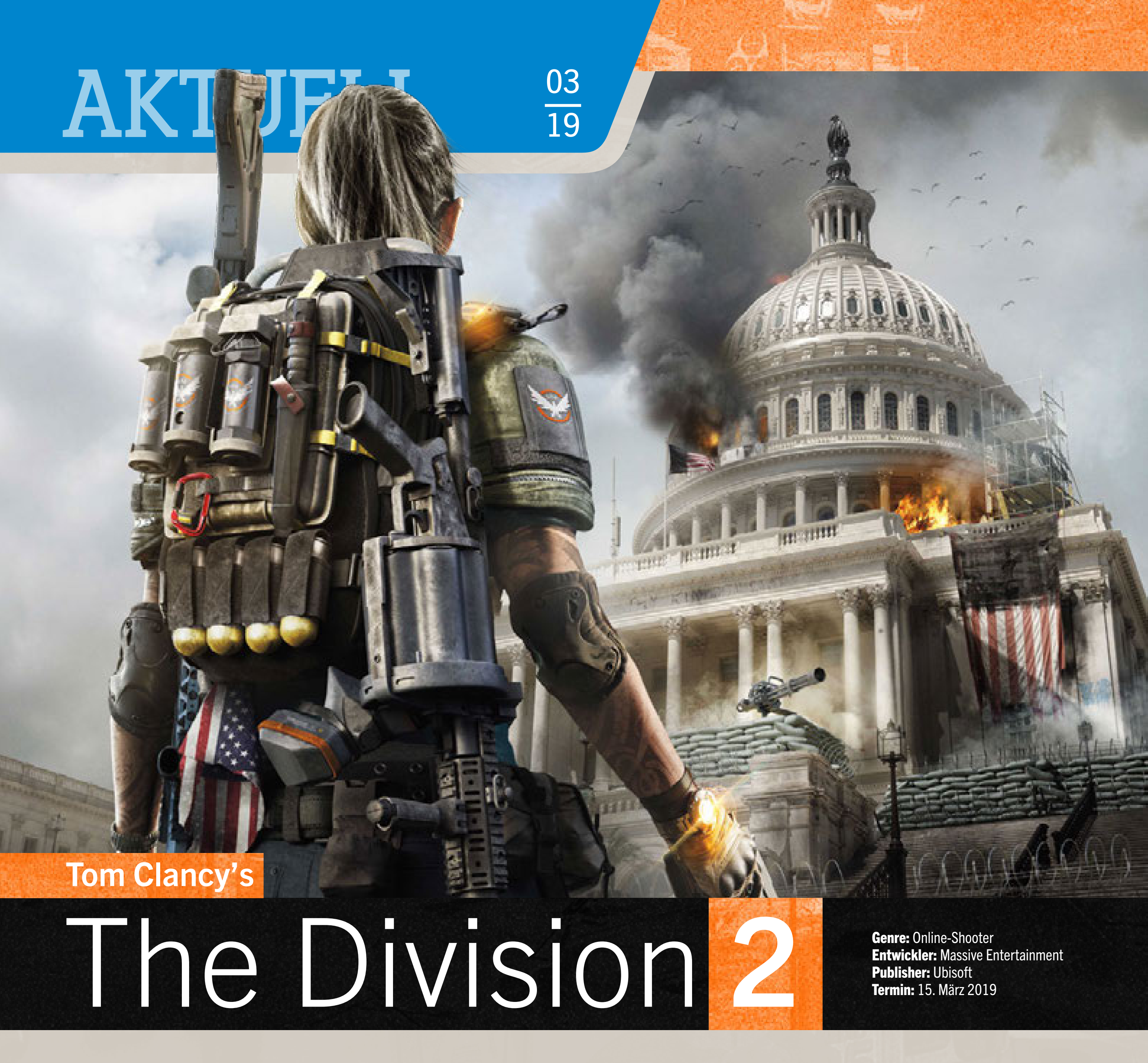
Als uns Respawn nach Los Angeles einlud, um uns ein geheimes Projekt vorzustellen, tippten wir auf Titanfall 3 oder das Star-Wars-Spiel, an dem hier angeblich gearbeitet wird. War dann aber Apex Legends, das mittlerweile erschienen ist. Und das wir weiter hinten testen.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Tom Clancy's

The Division 2

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Termin: 15. März 2019

Der Spieler soll in *The Division 2* von Anfang an jede Menge Beschäftigung haben. Wir haben in die Kampagne und das Endgame reingespielt.

Von: Matthias Dammes

Das winterliche Wetter in Paris Ende Januar war eigentlich bestens dafür geeignet, um sich wie im Survival-Modus von *The Division* zu fühlen. Allerdings hatte uns Ubisoft in die französische Hauptstadt eingeladen, um uns kurz vor dem Start der Private Beta einen ausführlichen Blick in den kommenden Nachfolger *The Division 2* zu gewähren. Nachdem vor einigen Wochen bereits die Dark Zones und das PvP beleuchtet wurden, dreht sich diesmal alles um das PvE, sowohl im frühen Spiel zu Beginn der Kampagne als auch im Endgame. Während einer Präsentation sprachen die Entwickler zunächst noch einmal von ihrer Vision für das Spiel. Fünf Schlüsselbereiche sind für die Macher dabei von essentieller Bedeutung: die offene Spielwelt, die Kampagne, die Dark Zones, das Endgame sowie der Nachschub an neuen Inhalten nach dem Release des Spiels. Aufgeteilt in zwei Anspielsessions haben wir uns dann einen ganzen Tag lang mit drei dieser Säulen beschäftigt. Mit einem frischen Charakter erlebten wir zunächst den Anfang der Kampagne, inklusive Story-Missionen, Nebenquests und vielen weiteren Aktivitäten in der offenen Spielwelt. Danach ließen die Entwickler uns mit voll ausgestatteten Level-30-Charakteren auf zwei herausfordernde Missionen des Endgames los.

White House Down

Die Kampagne beginnt sieben Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe, die in New York ihren Anfang nahm, aber trotz aller Bemühungen nicht eingedämmt werden konnte. Inzwischen sind Millionen von Menschen dem Pockenvirus zum Opfer gefallen und Amerika steht vor dem Zusammenbruch. Da erreicht die Agenten der Strategic Homeland Division ein mysteriöser Notruf aus Washington D.C. und aus dem ganzen Land kommen die geheimen Regierungskämpfer in die Hauptstadt, um den dortigen Ereignissen auf den Grund zu gehen.

Washington ist fest in der Hand von drei großen Fraktionen – die

Mit dem Weißen Haus, unserer neuen Operationsbasis, im Hintergrund schlagen wir unsere erste Schlacht mit den Hyenas.

Hyenas, die Outcasts und die True Sons. Die überlebenden Zivilisten haben sich in einigen kleinen Siedlungen zusammengeschlossen, die sich tapfer gegen die gewalttätigen Verbrecher behaupten. Als Division-Agenten ist es unsere Aufgabe, diesen Zivilisten zu helfen. Auf diese Weise erlangen wir deren Vertrauen und können im Gegenzug auch auf ihre Hilfe hoffen. Ausgangspunkt, um auf diese Weise Schritt für Schritt die Kontrolle über die Stadt zurückzuerlangen, ist die Operationsbasis, die sich diesmal im Weißen Haus befindet.

Gleich zu Beginn der Kampagne retten wir die im Amtssitz des US-Präsidenten verschanzten Einsatzkräfte vor einer Belagerung durch die Hyenas. Ähnlich wie beim Post Office im ersten Teil hat die Basis zunächst nicht viel zu bieten. Erneut gilt es, die einzelnen Bereiche auszubauen und zu entwickeln. Das funktioniert jedoch nicht mehr über eine spezielle Währung, die in Missionen verdient werden muss. Stattdessen ist der Fortschritt eng mit der Handlung und dem Zustand der zivilen Siedlungen verknüpft.

Einer dieser befestigten Stützpunkte ist rund um ein Theater entstanden. Nachdem wir dort der örtlichen Anführerin bei der Suche nach ihrer Tochter geholfen haben, können wir einen der Bewohner für unsere Operationsbasis rekrutieren und so das Crafting freischalten. Auf diese Weise sollen der Fortschritt in der Basis, das Wohlergehen der Siedlungen und die Handlung des Spiels eng miteinander verknüpft sein. Das motiviert in jedem Fall deutlich mehr, als einfach nur Missionen abzuarbeiten, um eine Upgrade-Währung zu erfarmen.

Super Kampfgefühl

Die Story-Missionen finden wie im Vorgänger in speziellen Bereichen und Gebäuden der Spielwelt statt. In der von uns gespielten Beta-Fassung standen uns zwei Missionen im Grand Washington Hotel und im Jefferson Trade Center zur Verfügung. Erstere haben wir zusammen mit zwei Kollegen im Koop in Angriff genommen. Beim Kampf um das Hotel-Atrium werden wir dann erstmals so richtig mit dem neuen Gesundheitssystem konfrontiert. Die Entwickler haben nämlich nicht nur die sogenannte „Time to Kill“ für NPC-Gegner etwas reduziert, auch der Spieler-Charakter hält nicht mehr ganz so viel aus.

Das liegt vor allem an der neuen Aufteilung in Rüstungs- und Lebenspunkte. Ähnlich wie die Elite-Gegner im ersten Teil haben nun auch Spieler einen Rüstungsbalken, der die eigentlichen Lebenspunkte schützt. Die Verteilung entspricht dabei laut Aussage der Entwickler in der Regel rund zwei Dritteln Rüstung und einem Drittel Leben. Ist der Schutzmantel erst mal aufgebraucht, lebt es sich daher ziemlich gefährlich. Während die Lebenspunkte sich nach einiger Zeit in Deckung auch während des Kampfes wieder erholen, wird die Rüstung erst nach dem Kampf wieder hergestellt. Dem wirken wir mit Rüstungspacks entgegen, die


Die Zivilisten von Washington haben sich in improvisierten Siedlungen wie dieser zusammengefunden, um gemeinsam den Herausforderungen der neuen Weltordnung zu begegnen.



Unsere Rüstung ist bereits verbraucht, daher schwindet unsere Lebensleiste gerade sehr schnell. Wir sollten uns schleunigst Deckung suchen.

Starke Gegner wie dieser Boss verfügen meist über eine physische Rüstung, die mit Schadenseinwirkung zunächst entfernt werden muss, bevor sich die Lebenspunkte des Gegners angreifen lassen.

wie die bisher bekannten Heilpacks funktionieren, aber eben Rüstung wiederherstellen.

Bei schweren Gegnern haben sich die Entwickler dagegen etwas anderes einfallen lassen. Auch *The Division 2* ist im Kern vor allem ein Action-Rollenspiel, bei dem Charakter- und Item-Werte eine zentrale Rolle spielen. Daraus resultiert zwangsläufig die Situation, dass Gegner je nach Waffe mehrere Magazine an Schaden aushalten. Vor allem bei Elite-Gegnern wird dieses sogenannte Bulletsponge (Kugelschwamm) durch einen Kniff entschärft. Diese Feinde sind nämlich meist dick gepanzert, was nicht durch einen übermächtigen Rüstungsbalken, sondern durch tatsächliche Rüstung am Charakter dargestellt wird. Panzerplatten, Helme und andere Schutzelemente gilt es daher zunächst wegzuballern (oder mit Granaten wegzusprengen). Sobald auf diese Weise eine Schwachstelle entstanden ist, fallen diese Gegner dann auch ziemlich schnell.

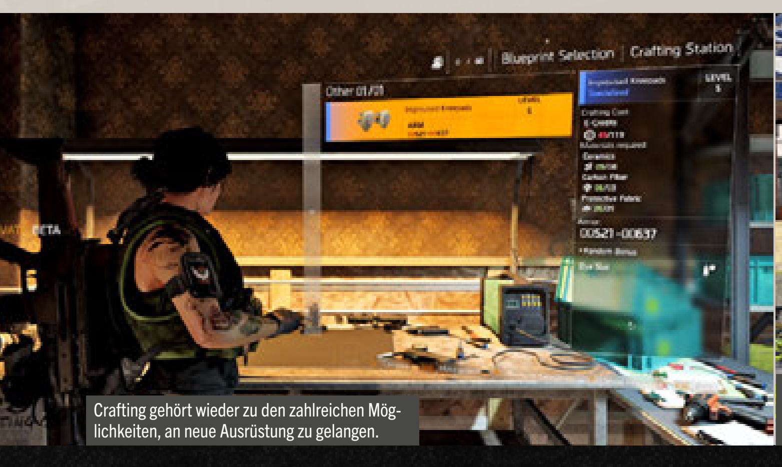
Nachdem man sich auf diese Änderungen eingestellt hat, stellt sich jedoch das gewohnt gute Division-Kampfgefühl ein. Wir hatten sogar den Eindruck, dass die Gefechte noch wuchtiger rüberkommen. Das liegt vor allem am hervorragenden Trefferfeedback. Schaden am Gegner wirkt sich nicht nur in sinkenden Lebensbalken aus, sondern hat auch sichtliche Auswirkungen auf die Feinde, die ins Straucheln geraten, zurückgeworfen werden und andere angemessene Trefferreaktionen zeigen.

Nachdem wir die erste Story-Mission zu dritt relativ problemlos gemeistert haben, trennen wir uns von unserer Gruppe und probieren an der zweiten spielbaren Mission aus, wie Solo-Spieler während der Kampagne zurecht kommen. Im Jefferson Trade Center sollen wir einen SHD-Serverknoten aktivieren und nach einem vermissten Agenten Ausschau halten. Ohne die Rückendeckung durch Mitspieler müssen wir besonders auf unsere Deckung und die Bewegung der Gegner achten. Das merken wir zum Beispiel in einer Tiefgarage, wo wir ein wenig zu übereifrig wurden, was die Gegner schnell genutzt haben, um uns zu umzingeln. Mit überlegtem Vorgehen haben aber auch Solo-Spieler in der Kampagne keine Probleme.

So viel zu tun

Zusätzlich zu den Hauptmissionen der Geschichte von *The Division 2* gibt es auch wieder zahlreiche Nebenquests. Diese stehen meist auch im Zusammenhang mit der örtlichen Gruppe von Zivilisten. So retten wir zum Beispiel eine Gruppe von entführten Angehörigen der Theater-Siedlung aus der Martin-Luther-King-Bibliothek. Als Belohnung erhalten wir nicht nur eine Blaupause für das Handwerkssystem, sondern auch ein Upgrade für die Siedlung. Auch wenn sie nicht direkt zur Haupthandlung gehören, bringt die Erledigung der Nebenaufgaben also durchaus auch Vorteile für den weiteren Verlauf der Kampagne.

In einigen anderen Side-Missions geht es um die Rückerlangung



Crafting gehört wieder zu den zahlreichen Möglichkeiten, an neue Ausrüstung zu gelangen.


Wir haben derzeit unseren Geschützturm und die Suchermine aktiv. Auf welchen Gegner diese sich stürzen sollen, können wir durch Tastendruck selbst bestimmen (Q- und E-Anzeige am Gegner im Fadenkreuz).

Neben Haupt- und Nebenmissionen gibt es schon während der Kampagne in Washington allerhand zu tun und zu entdecken.

von Division-Technologie, die sich die feindlichen Fraktionen unter den Nagel gerissen haben. Auch diese Aufgaben sollten ambitionierte Agenten nicht unbeachtet lassen. Als Belohnung gibt es nämlich unter anderem SHD-Tech-Punkte zu verdienen. Diese werden in der Operationsbasis genutzt, um nützliche Perks für den eigenen Charakter freizuschalten. Es lohnt sich also durchaus, sich mit allen Arten von Inhalten zu beschäftigen, die das Spiel zu bieten hat.

Dabei ist bei Nebenmissionen noch nicht Schluss. Hier haben die Entwickler vom Vorgänger gelernt, wo New York abseits der eigentlichen Missionen recht wenig zu bieten hatte. Wenn wir jedoch die Karte von Washington öffnen, finden wir allerhand Aktivitäten, die Teil der lebendigen Welt sind. Die Fraktionen und auch die Zivilisten der verschiedenen Siedlungen sollen nämlich dynamisch auf eure Aktionen reagieren. So erobern wir ein Lautsprechersystem von den Hyenas, damit diese ihre Propaganda nicht mehr verbreiten können. Wir verhindern die öffentliche Hinrichtung von Zivilisten und nehmen Kontrollpunkte ein, die dann von Zivilisten besetzt werden. Darüber hinaus gibt es in der abwechslungsreichen Spielwelt auch wieder jede Menge zu entdecken. Neben geheimen Lagern mit SHD-Tech sind auch die bekannten Sammelgegenstände wie Echos und Audionachrichten wieder dabei, die für interessierte Spieler zusätzliche Hintergrundeinblicke in die Geschehnisse in Washington D.C. liefern.

Shade Tech

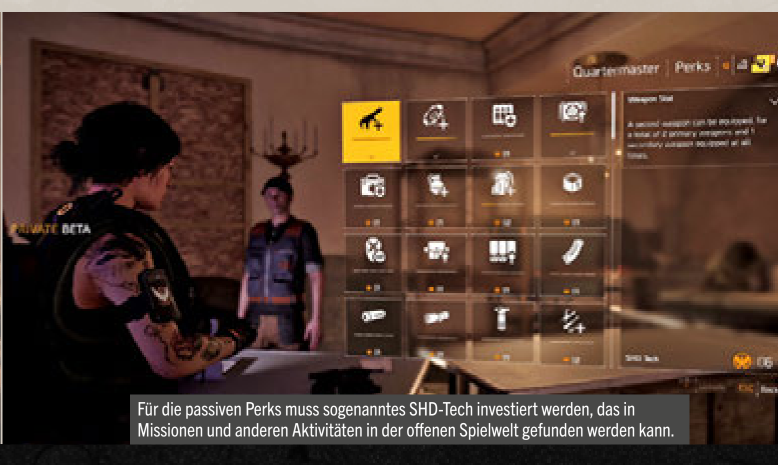
Während all dieser Aktivitäten steigen wir in den ersten drei Stunden bis auf Stufe 5 auf. Dabei verdienen wir uns jeweils einen Skillpunkt, den wir in unterschiedliche Fähigkeiten investieren können. Von den insgesamt acht verschiedenen Skills standen uns jedoch nur der Geschützturm, die Suchermine und die Drohne zur Auswahl. Jede dieser Fähigkeiten lässt sich jeweils noch in diverse Varianten ausbauen. Wie bereits im Vorgänger können jeweils zwei davon aktiv ausgerüstet werden.

Was uns direkt positiv aufgefallen ist, war die deutlich verbesserte Kontrolle beim Einsatz unserer Fähigkeiten. So können wir dem Geschützturm jetzt Anweisungen erteilen, welchen Gegner er angreifen soll. Ein wenig Übung brauchten wir allerdings bei der Steuerung der Drohne. Für den korrekten Einsatz des fliegenden Helfers (in der Bomber-Variante) müssen insgesamt drei Befehle erteilt werden. Der erste Druck auf die dem Skill zugewiesene Taste ruft die Drohne herbei. Danach legen wir durch erneute Betätigung der Taste und Ausrichtung unseres Fadenkreuzes einen Start- und Endpunkt fest. Zwischen diesen beiden Punkten fliegt die Drohne dann einen Angriff und wirft ihre kleinen Bomben ab.

Neben den aktiven Fähigkeiten baut ihr euren Agenten auch wieder über passive Perks aus. Diese werden, wie bereits erwähnt, über das sogenannte SHD-Tech freigeschaltet, das ihr euch durch Nebenaufgaben und in der offenen Spiel-



Acht aktive Grund-Skills lassen sich freischalten und in verschiedene Varianten aufwerten.



Für die passiven Perks muss sogenanntes SHD-Tech investiert werden, das in Missionen und anderen Aktivitäten in der offenen Spielwelt gefunden werden kann.

Die Black Tusk haben beste Militärtechnik zur Verfügung. Drohnen und Hubschrauber mit Verstärkung sind nur ein paar ihrer vielfältigen Kampfmittel.

welt verdient. Die Bandbreite der Perks reicht von der Freischaltung des zweiten Waffenslots über mehr Stauraum im Inventar bis hin zu erhöhtem Erfahrungspunktegewinn.

Anhaltender Nachschub

Nachdem wir rund drei Stunden in den Anfängen der Kampagne verbracht haben, wollten uns die Entwickler auf dem Anspielevent auch noch einen Einblick in das Endgame von *The Division 2* bieten. Immerhin stand dieser Teil des Spiels bei den Machern ganz oben auf der Prioritätenliste. Nachdem der erste Teil nach seinem Release vor allem durch einen Mangel an Inhalt für ausgelevelte Agenten in die Kritik kam, sollte diesmal kein Zweifel aufkommen, dass Spieler nach Beendigung der Kampagne jede Menge zu tun haben werden. So werden viele der nachträglich in *The Division* eingeführten Features wie High-Value-Targets und organisierte PvP-Modi diesmal von Anfang an dabei sein.

Mit neuen Elementen wie dem Clan-System, den zivilen Siedlungen, in denen es immer kleine Projekte zu erledigen gilt, und drei unterschiedlichen Dark Zones bauen die Entwickler darauf noch auf. Das Spiel soll nach dem Abschluss der Kampagne ein völlig anderes werden. Dafür sorgen auch die neuen Spezialisierungen und vor allem der Auftritt einer vierten Fraktion: die Black Tusk. Diese paramilitärische Organisation fällt im Endgame in Washington ein und stellt die Agenten der Division vor völlig neue Herausforderungen. Auch nach dem Release haben sich die Entwickler einem langfristigen Engagement für neuen Inhalt verschrieben. Anders als noch beim Vorgänger sollen dabei für die Spieler keine Zusatzkosten entstehen. Als Erstes werden wenige Wochen nach der Veröffentlichung die Raids für acht Spieler eingeführt. Darüber hinaus haben die Macher für das erste Jahr einen Plan für drei sogenannte Episoden, die dem Spiel jeweils neue Story-Inhalte, Spezialisierungen und weitere spannende Aktivitäten hinzufügen sollen.

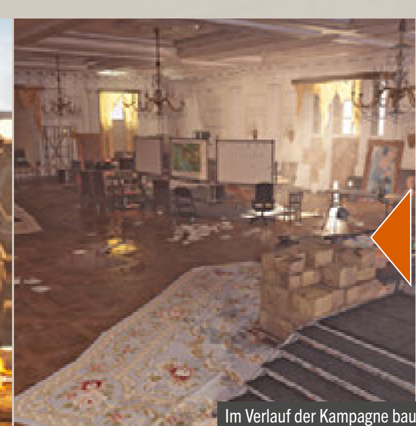
Schlacht im Museum

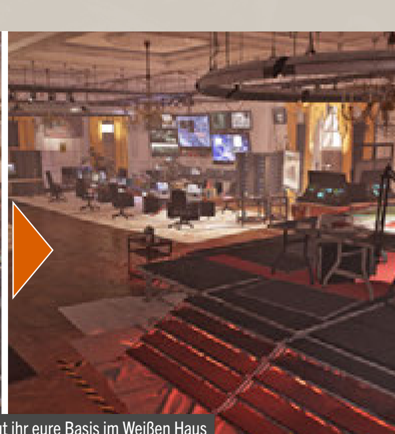
Selbst spielen konnten wir dann noch zwei der sogenannten Invaded Missions. Dabei handelt es sich um die bereits aus der Kampagne bekannten Missionsschauplätze, die durch das Eindringen der Black Tusk jedoch eine völlig neue Herausforderung bieten. Um den neuen Gegnern gewachsen zu sein, haben uns die Entwickler jeweils komplett ausgestattete Level-30-Charaktere zur Verfügung gestellt. Diese verfügten nicht nur über mächtige High-End-Ausrüstung, sondern auch eine der drei Spezialisierungen Scharfschütze, Demolitionist und Überlebender.

Die Spezialisierungen ersetzen die Signature-Fähigkeit aus dem ersten Teil und statten den Agenten jeweils mit einer Spezialwaffe und Zugang zu speziellen Skillvarianten aus. Uns wurde ein Scharfschütze an die Hand gegeben, der mit seinem Kaliber-50-Präzisionsgewehr auf große Entfer-



Zu den Fraktionen in Washington gehören auch die Outcasts, die sich an der Regierung für eine brutal erzwungene Quarantäne rächen wollen.





Im Verlauf der Kampagne baut ihr eure Basis im Weißen Haus immer weiter aus, was sich auch optisch deutlich zeigt.

Das Luft- und Raumfahrtmuseum von Washington ist ein beeindruckender Schauplatz. Leider lassen uns die Gegner wenig Zeit, Ausstellungsstücke wie das Space Shuttle zu bestaunen.

nung enormen Schaden verursachen kann. Außerdem stand uns die Drohnen-Fähigkeit in einer Scout-Version zur Verfügung, mit der Gegner in der Ferne ausgemacht und markiert werden können. Zudem hat der Scharfschütze Zugriff auf Blendgranaten.

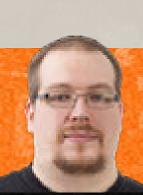
Unsere erste Mission als Endgame-Agent führt uns in das berühmte Luft- und Raumfahrtmuseum von Washington. Hier sollen wir eine Operation der Black Tusk verhindern. Schon beim ersten Feindkontakt wird deutlich, dass wir es mit einem anderen Schlag von Gegnern zu tun haben. So verhalten sich die Black Tusk deutlich taktischer und gehen militärisch vor. Auch ihre Ausrüstung würde jeder modernen Armee gut zu Gesicht stehen: Drohnen, Helikopter, die Nachschub einfliegen, verschiedene Arten von Kampfrobotern. Dagegen wirkt das Last Man Battailon aus dem Vorgänger fast schon wie eine Bürgermiliz. Es wird spannend sein, im fertigen Spiel herauszufinden, wer oder was hinter dieser mysteriösen Gruppierung steckt.

Ansonsten fällt uns bei der Mission vor allem das tolle Design des Schauplatzes auf. Wir kämpfen uns durch Räume mit ikonischen Ausstellungsstücken wie dem Space Shuttle, durch ein Planetarium und eine Nachbildung der Marsoberfläche mit den berühmten Rovern. Abgelenkt durch die coole Umgebung fällt uns dabei noch nicht so sehr auf, was in der zweiten Mission dafür umso deutlicher zutage tritt: Dieser Einsatz führt uns in einen Bunker, der mit seinen grauen Räumen und Gängen zwar auch einen gewissen Charme versprüht, aber natürlich längst nicht so viel Abwechslung fürs Auge bietet. Dort tritt deutlich zutage, dass uns das Spiel im Grunde nur von Raum zu Raum von einem Wellenkampf in den nächsten schickt. Das fühlte sich nach einer Weile doch ziemlich eintönig und ermüdend an, vor allem da die nächste Welle häufig aus völlig unberechenbaren Ecken auftaucht und unsere Gruppe damit mehr als einmal in massive Bedrängnis brachte. Nun könnte man das als willkommene Herausforderung begrüßen. Allerdings übertreibt es *The Division 2* an einigen Stellen unserer Meinung nach auch mit der Häufigkeit der Wellen, sodass sich Kämpfe in bestimmten Räumen einfach nur unnötig in die Länge ziehen. Wir hoffen, dass das fertige Spiel in den anderen Missionen noch ein wenig mehr Abwechslung im Missionsdesign zur Schau stellt statt nur auf Wellen zu setzen.

Fünf Stunden Faszination

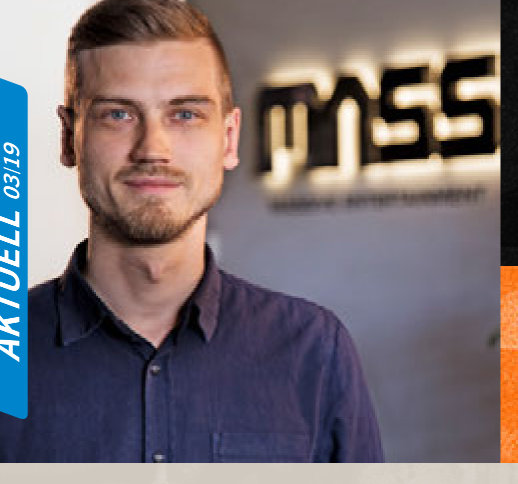
Aber trotz dieses Makels macht *The Division 2* schon jetzt einen Heidenspaß. Egal ob wir Zeit alleine oder in der Gruppe verbracht haben, die fünf Stunden, die wir das Spiel insgesamt anspielen konnten, vergingen wie im Fluge. Wir hätten gern noch viel mehr Zeit im postapokalyptischen Washington verbracht. Allerdings haben wir auch so schon so viele Eindrücke gesammelt, die wir gar nicht alle in dieser Vorschau unterbringen können. So haben wir zum Beispiel noch gar nicht die Atmosphäre der Spielwelt erwähnt. Das winterliche New York aus dem ersten Teil hatte einen ganz besonderen Charme, der einen gewissen Teil der Faszination von *The Division* ausmachte. Washington im Sommer fühlt sich definitiv anders an, aber nicht schlechter. Die Entwickler haben wieder sehr viel Detailliebe in jeden Straßenzug, jede Gasse und jeden Platz gesteckt. Statt Schneefeldern haben wir jetzt Efeu und andere Ranken, die Straßen und Gebäude bewuchern und somit den Beginn der Rückeroberung durch die Natur markieren. Dazu gehören auch die Wildtiere wie Rehe, die durch die Straßen der US-Hauptstadt ziehen. Gespielt haben wir übrigens die PC-Version, deren Maus-/Tastatur-Steuerung wunderbar von der Hand ging. Allerdings wirkten die Menüs für unseren Geschmack noch etwas umständlicher als noch im ersten Teil. ❏

MATTHIAS MEINT



„Über mangelnden Inhalt dürfte sich hier wohl keiner mehr beschweren."

Man merkt *The Division 2* an allen Ecken und Enden an, dass die Entwickler die Fehler des Vorgängers nicht wiederholen wollten. Ich persönlich spiele den ersten Teil noch heute immer wieder gern, denn mit der Zeit ist daraus ein wirklich gutes Spiel geworden. Auf dieser Basis bauen die Macher jetzt auf und packen direkt noch diverse neue Sachen oben drauf. Schon während der Kampagne war ich erstaunt, wie viel in der Spielwelt überall los war. Wenn die Entwickler nun noch ihre ehrgeizigen Endgame-Content-Pläne umsetzen können, befürchte ich, dass ich gar nicht so viel Zeit habe, das alles in überschaubarer Zeit zu spielen. Spaß werde ich aber in jedem Fall haben, egal ob ich allein oder in einer Gruppe unterwegs sein werde. Gameplay, Atmosphäre und das Streben nach der steten Verbesserung des eigenen Charakters haben auch in der kurzen Anspielzeit bereits wieder ihre Faszination entfaltet.



Im **Interview**

VITA

Mathias Karlson ist ein Veteran bei Massive Entertainment. Zunächst studierte der Schwede an der Stockholmer Universität Kriminologie. Wenig später wechselte er jedoch an das Blekinge Institute of Technology in Karlskrona, wo er Programmierung, Mathe und Game Design studierte. Im Februar 2006 heuerte er bei Massive Entertainment an, wo er für die kommenden Jahre als Game Designer arbeitete. Im April 2013 übernahm er dann die Rolle des Lead Game Designers für *Tom Clancy's The Division*. Im November 2016 stieg er schließlich zum Game Director auf.

PC Games: Eine Frage, die vielen unserer Leser derzeit auf dem Herzen liegt, wurde durch die kürzliche Vorstellung der Dark Zone und des PvP aufgeworfen. Dabei wurde gesagt, dass dort der beste Loot in *The Division 2* zu bekommen sein wird. Viele PvE-Fans haben Sorgen geäußert, dass sie in Sachen Loot benachteiligt werden. Was kannst du uns erzählen, um diese Spieler zu beruhigen?
Karlson: In diesem Fall kann ich alle besorgten Spieler beruhigen, da die Aussage anscheinend missverständlich formuliert wurde. Gemeint war, dass man in der frühen Phase des ersten *The Division* den besten Loot meistens in der Dark Zone gefunden hat. Das bedeutet jedoch nicht, dass dieser Loot in *The Division 2* genauso limitiert ist. Jeden Loot, den man durch PvP-Matches erhalten kann, wird man auch erhalten können, wenn man einzig im PvE unterwegs ist. Allerdings wird es in der Dark Zone eine höhere Wahrscheinlichkeit für den Erhalt des Loot geben, wobei dieser dann natürlich noch aus der Dark Zone geborgen werden muss. Meiner Meinung nach sollte jeder sich die PvP-Elemente zumindest einmal ansehen, da wir seit *The Division* kontinuierlich an den Mechaniken gearbeitet haben, um auch reinen PvE-Spielern einen einsteigerfreundlicheren Zugang zu der Dark Zone zu ermöglichen.

> „Die Kampagne ist definitiv ein wichtiger Punkt für uns."

PC Games: Bereits seit der allerersten Ankündigung von *The Division 2* habt ihr deutlich gemacht, dass eure Priorität ein interessantes und langfristig motivierendes Endgame ist. Das könnte zu der Annahme führen, dass eine Kampagne keine große Priorität hatte. Was kannst du uns über die kreative Vision hinter der Kampagne erzählen und warum sie nach wie vor ein wichtiger Teil des Spiels ist?
Karlson: Es ist ohne Frage ein sehr wichtiger Bestandteil. Als wir sagten, dass unser Fokus auf dem Endgame liegt, meinten wir natürlich nicht, dass dafür andere Bereiche vernachlässigt werden. Der Gedanke hinter dieser Aussage war lediglich auf das Konzept bezogen, welches wir uns während der Entwicklung stetig vor Augen halten müssen. Da man nämlich im Spiel einen gewissen Startpunkt hat, von dem aus man kontinuierlich im Level aufsteigt, was dann letztendlich im Endgame münden wird, muss sowohl die Kampagne als auch die Story einen plausiblen Grund dafür liefern, dass man im Verlauf des Spiels ständig neue Aufgaben/Tätigkeiten bekommt. Daher ist die Kampagne definitiv ein wichtiger Punkt für uns, der eine Story-Erfahrung bieten wird und gleichzeitig als fundamentale Struktur von *The Division 2* dient, die einen durch den Prozess des Auflevelns in der Open World begleiten wird.

PC Games: In New York wurden die Division-Agenten aktiviert, nachdem die Einsatzkräfte nicht in der Lage waren, den Ausbruch einzudämmen. Was ist sieben Monate später die Rolle der Agenten, nachdem bereits alles den Bach runtergegangen ist?
Karlson: *The Division 2* startet mit einem äußerst kryptischen Notruf aus D.C., in welchem sich auch die Zentrale der Division befindet. Dieser Notruf sorgt dafür, dass Division-Agenten aus dem ganzen Land nach D.C kommen, um herauszufinden, wie die Stadt in diesen Zustand geraten konnte.

PC Games: Aber es waren schon vor diesen Zwischenfällen in D.C. Division-Agenten dort stationiert?
Karlson: Das ist korrekt. Die Division-Agenten, die ursprünglich dort stationiert waren, sind vollends gescheitert und benötigen nun die Hilfe der restlichen Division-Agenten. An diesem Punkt kommt der Spieler ins Bild, indem er sowohl die Division-Operationen innerhalb von D.C. als auch die Zivilisten, die um ihr Überleben kämpfen, unterstützt. Um dies zu erreichen, müssen die feindlichen Fraktionen, die sich in der Stadt verbreitet haben, nach und nach zurückgedrängt werden.

PC Games: Am Ende des ersten Spiels war der abtrünnige Agent Aaron Keener die verbleibende Hauptgefahr und noch immer auf der Flucht. Werden wir wieder mit ihm zu tun bekommen oder eine gänzlich neue Gefahr bekämpfen? Wie sehr werdet ihr lose Enden des ersten Teils aufgreifen?
Karlson: Ich möchte zwar nicht allzu viel verraten, aber man hat Aaron Keener auf jeden Fall noch nicht zum letzten Mal gesehen.

PC Games: Werden die Charaktere April Kelleher und Warren Merchant aus dem Buch *New York Collapse* in irgendeiner Form Einzug in *The Division 2* finden?
Karlson: Ich fürchte, um das zu erfahren, musst du die Story wohl aus erster Hand erleben.

PC Games: Wir wissen nun, dass der Ausbruch der Dollar-Grippe nicht auf New York eingedämmt werden konnte. Aber wie weit verbreitet ist das Grüne Gift zu diesem Zeitpunkt? In welchem Zustand ist die Welt?
Karlson: Ja, da die Pandemie nicht in New York eingedämmt werden konnte, hat der Virus sich natürlich auch auf andere Teile der USA ausgebreitet. Allerdings hat sich im Division-Universum der Virus tatsächlich zu einem internationalen Problem entwickelt, der bereits viele Millionen Menschen weltweit das Leben gekostet hat.

PC Games: Da in *The Division 2* das Weiße Haus die Basis der Spieler sein wird, würden wir gerne wissen, wie genau die Möglichkeiten zum Upgrade dieser aussehen werden und ob es ähnlich zum Prozess aus dem Vorgänger ist?
Karlson: Es wird definitiv viele Ähnlichkeiten zu *The Division* geben. Die Operationsbasis geht durch einen ähnlichen Upgradeprozess, wo ihr optische Verbesserungen und die bereits bekannten Dienste wie Crafting und Rekalibrierungen oder auch Neuerungen wie das



Die Fraktion der Hyenas ist an den Gasmasken und der Vorliebe für grüne Farbe zu erkennen.

mit **Mathias Karlson**

Clan-System seht. Das Ganze wird im Vergleich zum Vorgänger jedoch wesentlich gestraffter organisiert sein und in direkter Beziehung zu den Siedlungen der Zivilisten stehen. Das verschafft den Siedlungen eine sehr wichtige Bedeutung, da erst durch deren Weiterentwicklung neue Mitglieder für die Operationsbasis sowie die dortigen Services gewonnen werden können. Des Weiteren sind auch die Skills sowie Perks des Spielers an den Fortschritt der Basis geknüpft. Der Abschluss verschiedenster Missionen wird somit das Freischalten neuer Fähigkeiten ermöglichen.

PC Games: Da bereits das Stichwort Clans gefallen ist, erzähl uns doch bitte, was genau dieses neue Feature mit sich bringt.
Karlson: Wir haben versucht, das intuitivste und zugänglichste Clan-Feature in *The Division* zu integrieren. Ich finde, dass unser Team damit eine großartige Leistung erbracht hat und es nie einfacher war, einen Clan zu erstellen oder zu verwalten. Man wird Zugriff auf die Gestaltung des Clans, dessen Rangordnung sowie einen gesonderten Raum in der Basis haben, in welchem man seine Clan-Mitglieder antreffen kann. In diesem wird es ebenfalls Clan-Leaderboards sowie die Clan-Belohnungs-Truhe geben. [...] Die Liste der Features lässt sich noch weiterführen, allerdings ist das Ziel hinter dieser Mechanik, dass die Spieler die Möglichkeit haben, sich auf sozialer Ebene mit gleichgesinnten Leuten zusammenzuschließen. Auch lassen sich mithilfe der Clans die Raids im Endgame leichter bestreiten, wobei natürlich auch die Möglichkeit besteht, einem Clan aus reinen Solo-Spielern beizutreten, da – trotz der dauerhaften Online-Anbindung von *The Division 2* – niemand dazu gezwungen ist, im Koop zu spielen, wenn er dies nicht möchte.

PC Games: Nach der anfänglichen Einführung in die Kampagne ließ die Inszenierung der Story im ersten Teil spürbar nach. Die Handlung wurde hauptsächlich durch einzelne Audio-Logs vorangetrieben. Wird die Inszenierung der Story in *The Division 2* zum Beispiel durch mehr Cutscenes verbessert werden?
Karlson: Im Laufe des Spiels wird man verschiedene Arten der Inszenierung der Story zu sehen bekommen. Wir haben Zwischensequenzen mit den Hauptcharakteren in der Operationsbasis und den Siedlungen, Audiologs, Dialoge während beziehungsweise zwischen Missionen und die Echos.

PC Games: Abgesehen von den Haupt- und Nebenmissionen lassen sich viele weitere Aktivitäten auf der Karte finden. Werden Inhalte wie Kontrollpunkte oder auch SHD-Caches nur als einmaliges Event verfügbar sein oder werden diese nach einiger Zeit wieder aktiv?
Karlson: Ich könnte den ganzen Tag darüber reden. Eine meiner liebsten Neuerungen an *The Division 2* sind all die verschiedenen Wege, durch welche wir die Open World verbessert sowie erweitert haben. Wir nennen dieses neue System das „The Living World System". Kontrollpunkte, feindliche Patrouillen, öffentliche Exekutionen durch feindliche Fraktionen, all diese Dinge sollen den Spieler mit diversen Aktivitäten, die gleichzeitig auch unterschiedliche Möglichkeiten eröffnen, konfrontieren, um die Open World möglichst lebendig wirken zu lassen. Dieses System agiert dabei dynamisch, sodass im Hintergrund eine Simulation für verschiedene Fraktionen läuft, seien es Gegner oder Zivilisten, die ihnen sowohl unterschiedliche Bedürfnisse als auch Ziele zuordnet. Beispielsweise werden Zivilisten, sobald der Spieler einen Kontrollpunkt erobern konnte, ausgehend von diesem beginnen, Ressourcen zu sammeln. Letzten Endes sorgt das für eine lebendigere Welt, in welcher der Spieler von den Ereignissen überrascht wird, in der er nicht so oft mit bereits Gesehenem konfrontiert wird und in der ihm etliche Optionen geboten werden, in irgendeiner Form in die Geschehnisse einzugreifen. Alles in allem glauben wir, dass es uns gelungen ist, eine gute Balance gefunden zu haben zwischen Aktivitäten wie den Kontrollpunkten oder Caches, die man tatsächlich komplettieren kann, und Dingen wie der Einführung der Black Tusk, der finalen Fraktion im Endgame, die eine völlig neue Reihe an Aufgaben in der Open World mit sich bringt.

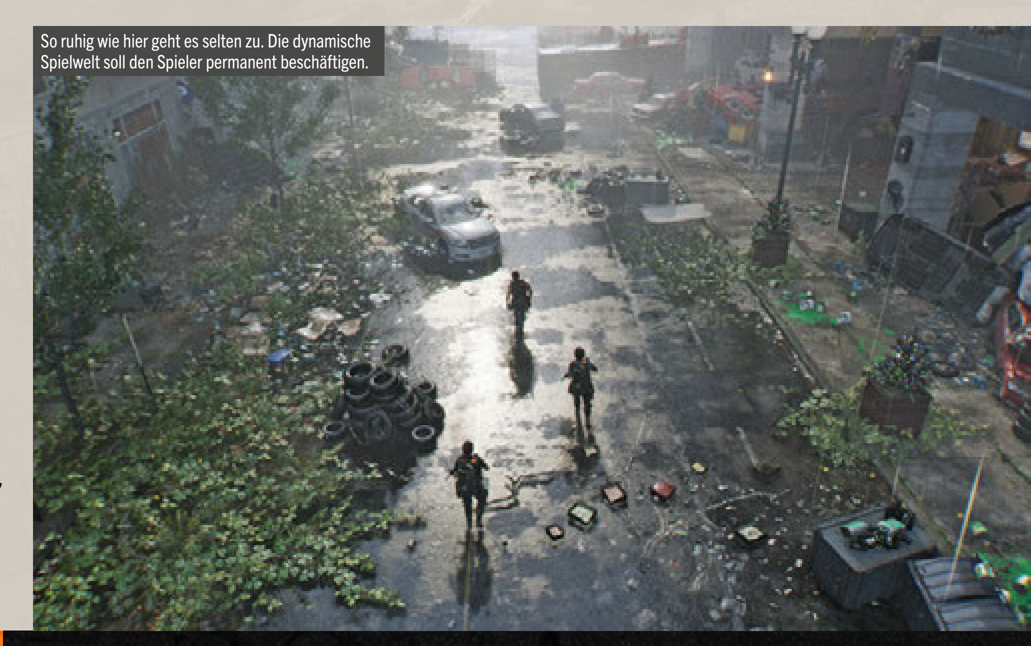
PC Games: Kurz nach dem Release des Hauptspiels wird die Veröffentlichung der Raids folgen. Was dürfen wir uns vom Aufbau dieses Features erwarten? Werden sie ähnlich wie die Übergriffe des ersten Teils mit deutlich stärkeren Gegnern gestaltet sein oder wird es spezielle Mechaniken für die Raids geben?
Karlson: Was die Raids mit den Übergriffen gemeinsam haben werden, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Jedoch werden die Raids in *The Division 2* eine völlig einzigartige Erfahrung für acht Spieler sein und Mechaniken sowie diverse Elemente beinhalten, die in dieser Form nicht im Rest des Spiels zu sehen sind. Außerdem war es unser Wunsch, dass die Raids nicht einfach nur aufgrund der höheren Werte der Gegner schwierig sind, weshalb wir beispielsweise räumliche Puzzles integriert haben, die gelöst werden müssen, um das Vorankommen zu ermöglichen.

> „Die Open World soll möglichst lebendig wirken."

PC Games: Du hast erwähnt, dass *The Division 2* die meisten Features wie HVT-Ziele, die nach dem Launch des Vorgängers eingeführt wurden, bereits zum Start beinhalten wird. Sind damit auch DLC-Inhalte wie Underground gemeint?
Karlson: Man darf für *The Division 2* kein vollkommen ausgebautes Feature wie Underground erwarten, aber wir als Entwickler sind sehr glücklich darüber, dass wir all das Gelernte und die Erfahrung, die wir mit dem ersten *The Division* gesammelt haben, in die Entwicklung seines Nachfolgers einfließen lassen konnten. Wir glauben, dass Spieler sich über die ganzen Features, Systeme und Aktivitäten, welche es vom ersten Teil in den zweiten geschafft haben, sehr freuen werden.

PC Games: Für *The Division 2* verfolgt ihr für die Zeit nach dem Release eine ähnliche Strategie wie mit dem Ein-Jahres-Plan des ersten Teiles. Welche Inhalte dürfen Spieler mit den kommenden kostenlosen Episoden erwarten?
Karlson: Unser Fokus liegt darauf, die Post-Launch-Inhalte so zu gestalten, dass für alle Arten von Spielern etwas dabei ist, auf was sie sich freuen können. Das schließt neue Missionen mit mehr Story, neue Aktivitäten, neue Ausrüstung und Waffen sowie neue Spezialisierungen ein. Das ist natürlich nur ein Auszug der Dinge, die wir geplant haben.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.



So ruhig wie hier geht es selten zu. Die dynamische Spielwelt soll den Spieler permanent beschäftigen.

Tom Clancy's **The Division 2:**

Was bisher geschah – Die Story im Überblick

Die Agenten der Strategic Homeland Division werden aktiviert, um im zunehmenden Chaos die Zivilbevölkerung zu schützen und wieder Ordnung herzustellen.

Die Story von *The Division* war nicht sonderlich gut präsentiert, legte jedoch den Grundstein für eine interessante Lore. Wir fassen die Anfänge zusammen. **Von:** Matthias Dammes

Der Release von *Tom Clancy's The Division* ist inzwischen fast drei Jahre her. Die meisten werden die Story-Kampagne seinerzeit innerhalb der ersten Wochen abgeschlossen haben. Daher kann eine Auffrischung über die Geschehnisse in der Welt von *The Division* wenige Wochen vor dem Release des Nachfolgers für den einen oder anderen sicherlich nicht schaden. Denn auch wenn die Erzählweise des Spiels nicht gerade berauschend war, so haben die Entwickler von Massive Entertainment dennoch eine wirklich interessante und tiefgreifende Lore rund um die Agenten der Strategic Homeland Division erschaffen. Zwar basiert das Universum nicht auf einem von Tom Clancys Romanen, es passt aber sehr wohl in das Schema von Polit- und Militärthrillern, für die der 2013 verstorbene Schriftsteller bekannt war. Stattdessen ließen sich die Autoren des Spiels vor allem von einer Angriffssimulation der US-Streitkräfte unter dem Namen Operation Dark Winter inspirieren. Dabei ging es um einen potenziellen terroristischen Angriff mit Pockenviren auf dem Gebiet der Vereinigten Staaten. Die 2001 durchgeführte Übung sollte helfen, vorbeugende Maßnahmen und Reaktionsstrategien zu entwickeln. Eine weitere Inspirationsquelle für die Story von *The Division* war die National Security and Homeland Security Presidential Directive 51 oder kurz Directive 51, die von Präsident George W. Bush im Jahr 2007 erlassen wurde. In dieser präsidialen Anweisung geht es um den Fortbestand der Regierungsstrukturen und Operationen im Falle eines katastrophalen Notfalls.

Black Friday

In *The Division* beginnt alles am 27. November 2015, dem Black Friday,



Das Pockenvirus wurde am Schwarzen Freitag auf Geldscheinen verbreitet, was der Seuche den Spitznamen Dollar-Grippe einbrachte.



Die entflohenen Sträflinge von Rikers Island unter der Führung von Larae Barrett nutzen das Chaos und sehen sich als die neuen Könige der Straße.

dem traditionellen Shopping-Tag der Amerikaner nach Thanksgiving. An diesem Tag verbreitet der Biochemiker Gordon Amherst die als Green Poison bekannt gewordene Variante des Pockenvirus im Abel's Shopping Center in New York City. Weil er Geldscheine benutzt hat, um die Viren durch so viele Hände wie möglich gehen zu lassen, wird die daraus resultierende Epidemie auch als die Dollar-Grippe bezeichnet. Amherst erschuf und verbreitete die Viren, weil die Menschheit seiner Meinung nach zu mächtig geworden war. Er war der Meinung, dass Mutter Natur Unterstützung brauche, um die Menschen unter Kontrolle zu bringen. Mit seiner Schöpfung sollten die Starken überleben und die Schwachen ausgemerzt werden. Ironischerweise verstarb er selbst an seiner eigenen Kreation.


Colonel Charles Bliss fühlt sich von der Regierung verraten und will sich mit seinem Last Man Battailon die Herrschaft über Manhattan sichern.

Drei bis vier Tage nach der Freisetzung des Virus beginnen sich erste Symptome bei betroffenen Menschen zu zeigen. In der Folge werden zwei Drittel der Bevölkerung Manhattans evakuiert, bevor die aktivierten Einsatzkräfte von Nationalgarde, Katastrophenschutz und Armee die Insel unter Quarantäne stellen. Zusätzlich wird im Herzen von Manhattan eine abgeschottete Zone errichtet, in der die Infizierten zusammengetrieben werden sollen. Drei Wochen nach dem Ausbruch zieht sich die Armee aus der Stadt zurück und die Regierung löst Directive 51 aus, wodurch die erste Welle von Division-Agenten aktiviert wird. Diese sollen die Joint Task Force, einen Zusammenschluss aus den Überresten von Feuerwehr, Polizei, Rettungskräften und Nationalgarde, bei der Wiederherstellung der öffentlichen Ordnung unterstützen.

Abtrünnige Agenten und Söldner
Während der ersten chaotischen Wochen verpflichtete die Regierung auch private Militärfirmen wie das Last Man Battailon unter Führung von Colonel Charles Bliss zur Mithilfe. Als sich die regulären Streitkräfte jedoch zurückziehen, werden die angeheuerten Kämpfer zum Sterben zurückgelassen. Das Last Man Battailon wird in der Folge immer brutaler in seinen Methoden und errichtet im Ostteil der Stadt seine eigene Herrschaft, unabhängig von der Joint Task Force. Mit zusätzlicher Gefahr durch Gangs wie die Rikers und die Cleaners ist das JTF schließlich gezwungen, die Kontrolle über die Quarantäne-Zone in der Mitte der Insel aufzugeben, die nun als Dark Zone bekannt ist.

Dabei lassen sie auch die Division-Agenten zurück, die bei der Aufrechterhaltung der Ordnung geholfen hatten. Das erzeugt eine tiefe Spaltung zwischen den Agenten der ersten Welle und der Regierung. Unter der Führung von Aaron Keener kehren die meisten der Agenten ihrem ursprünglichen Auftrag den Rücken zu und streben stattdessen danach, die Kontrolle zu übernehmen. Dabei gehen sie sogar so weit, jeden zu ermorden, der sich nicht ihrem neuen Kurs gegen die Regierung anschließen will. Keener und Bliss arbeiten schließlich zusammen, beide jedoch mit dem jeweiligen Ziel, den anderen zu ihren Gunsten auszunutzen. Angesichts dieser mehrschichtigen Gegenspieler sieht sich die JTF nun vollends in der Defensive.

Division-Agenten, 2. Versuch
Inzwischen ist das neue Jahr angebrochen. Am 4. Januar erreicht die zweite Welle von Division-Agenten New York, zu denen auch der Spieler-Charakter gehört. Nach der Ankunft in Manhattan wird zunächst das James Farley Post Office gegenüber dem Madison Square Garden zurückerobert, um dort eine Operationsbasis zu etablieren. Stück für Stück drängen die Division-Agenten die einzelnen Fraktionen zurück und verhelfen der JTF dazu, wieder mehr Kontrolle über die Stadt zu bekommen. Dabei werden auch die Machenschaften des abtrünnigen Agenten Aaron Keener und seiner Gefolgsleute aufgedeckt. Keener beendet schließlich auch seine Zusammenarbeit mit dem Last Man Battailon, dessen Anführer Charles Bliss wenig später von Divison-Agenten ausgeschaltet wird.

Ein unbekanntes Signal führt schließlich zur Entdeckung eines verborgenen Labors, wo die Überreste von Gordon Amherst gefunden werden. Dort stoßen die Agenten jedoch auch auf eine Nachricht von Aaron Keener, der sich Amhersts Technologie bereits angeeignet hat und nun in der Lage ist, eine neue Version des Grünen Gifts herzustellen. Mit dieser verbleibenden Gefahr endet die Geschichte von *The Division*. Der Nachfolger setzt sechs Monate später an, inzwischen sind weite Teile der Welt von der Pandemie befallen. Ein mysteriöses Signal führt dazu, dass Division-Agenten aus dem ganzen Land nach Washington D.C. kommen. Welche Rolle Aaron Keener in den neuen Entwicklungen spielt, wird sich noch herausstellen. ❑


Egal ob JTF-Soldat oder Gang-Mitglied, das Last Man Battailon macht kurzen Prozess mit seinen Gegnern.


Gordon Amherst erschuf das Grüne Gift, um Mutter Natur bei der Kontrolle des Menschen auf die Sprünge zu helfen.



V gibt von Beginn an den Geheimnisvollen verdient sich aber im Laufe des Spiels das Vertrauen von Dante und Nero.

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 8. März 2019

Devil May Cry **5**

Neben dem Upgrade-System durften wir erstmals auch alle drei Dämonenjäger ausprobieren. Dabei waren wir vor allem auf den mysteriösen V gespannt.

Von: Andreas Szedlak

Ekelhafte Dämonen, spektakuläre Moves, treibende Beats und eine gehörige Portion schwarzer Humor. Der bewährten *Devil May Cry*-Formel entspringen seit rund 18 Jahren perfekt choreografierte Action-Hits, die das Blut der Spieler regelmäßig mit Adrenalin überfluten. Ob auch *Devil May Cry 5* intensive Rauschgefühle erzeugt, durften wir beim letzten Anspiel-Event vor dem Release in London überprüfen. Erstmals konnten wir mit allen drei Charakteren – Dante, Nero und Serienneuling V – dem teuflischen Gesocks einheizen.

Trickreiches Trio

Ein riesiger Dämonenbaum bricht Jahre nach den Geschehnissen von *Devil May Cry 4* in Red Grave City durch den Boden und tötet wahllos die Bewohner. Die Dämonenjäger Dante, Nero und der mysteriöse V sind die letzte Rettung und gehen der Sache auf den Grund. Mit wem ihr euch durch die Missionen kämpft, wird meistens vorgegeben. Zu Beginn einiger weniger Abschnitte könnt ihr aber wählen, ob ihr mit Nero oder V Dämonenkauleisten polieren möchtet, zudem geht ihr in vorgegebenen Missionen gemeinsam auf die Jagd. Bei Capcoms Hands-on-Event in London dürfen wir zum ersten Mal in den mit Tattoos überzogenen Körper von V schlüpfen. Im Gegensatz zu Dante und Nero ist V eher der Typ Lauch, kann also mit Muskelkraft im Kampf wenig bewegen. Statt Schusswaffe oder Schwert trägt der Dämonenjäger mit der Emofrisur nur Gehstock und Buch bei sich. Den Stock verwendet V vor allem dafür, Dämonen den finalen Schlag zu verpassen – hierzu kann er sich blitzschnell zu einem schwer verwundeten Widersacher teleportieren. Da der Gehstock allerdings wenig Schaden verursacht, sollte man sich mit V ansonsten aus dem Getümmel heraushalten.

Die Hauptarbeit übernehmen Vs dämonische Begleiter, der Adler Griffon, der schwarze Panther Shadow sowie der große Golem Nightmare. Während der Vogel entfernte Dämonen mit Laserangriffen attackiert, hinterlässt der Panther blutige Spuren mit seinen scharfen Zähnen und Krallen. Nightmare lässt sich erst herbeirufen, wenn mindestens drei Balken der Devil-Trigger-Anzeige gefüllt sind. Der Golem ist Vs mit Abstand mächtigste Waffe. Mit seinen steinernen Fäusten und gezielten

In bestimmten Abschnitten kämpfen Nero und V zusammen. Ihr entscheidet, wen ihr steuern möchtet.

Laserstrahlen schickt Nightmare die Dämonen auf direktem Wege zurück in die Hölle. Nach einigen Sekunden geht Nightmare allerdings die Puste aus und er löst sich wieder in Luft auf.

Lahme Leseratte

Dass V gerne mal Verse aus seinem Buch vorliest oder zitiert, zeigt sich in fast jeder seiner Cut-Scenes. Der edle Schmöker dient überdies dazu, während eines Kampfes die Devil-Trigger-Energie aufzuladen. Hierfür muss V lediglich per Knopfdruck einige Zeilen in seinem Buch lesen. Dies klingt zwar simpel, allerdings bewegt sich unser Hobby-Philosoph beim Lesen extrem langsam und ist entsprechend anfällig für feindliche Attacken.

Vs dämonische Helfer sind zwar unsterblich, nehmen Adler oder Panther jedoch zu viel Schaden, ziehen sie sich erst mal für einen Moment zurück, um sich zu erholen. V kann diese Erholungszeit verkürzen, indem er sich Griffon oder Shadow nähert.

Fantastische Fähigkeiten

Wie es sich für *Devil May Cry* gehört, lassen sich wieder jede Menge Skills für beeindruckende Kombos freischalten. Dazu müsst ihr diesmal lediglich die roten Orbs einsammeln beziehungsweise diese mittels Stylepunkten verdienen – im Vorgänger *DmC* von Ninja Theory waren die Upgrade-Orbs noch zweckgebunden. V kann sich zum Beispiel über den Skill „Promotion“ in die Lage versetzen, auf Nightmare zu reiten und ihn so direkt zu steuern, Nero kann mit



Wie von der Serie gewohnt, erwartet euch wieder ein Effektfeuerwerk, das sich hinter keinem Konkurrenztitel verstecken muss.

Ist Vs Devil Trigger gefüllt, kann er auf Nightmare reiten – sofern ihr den entsprechenden Skill freigeschaltet habt.

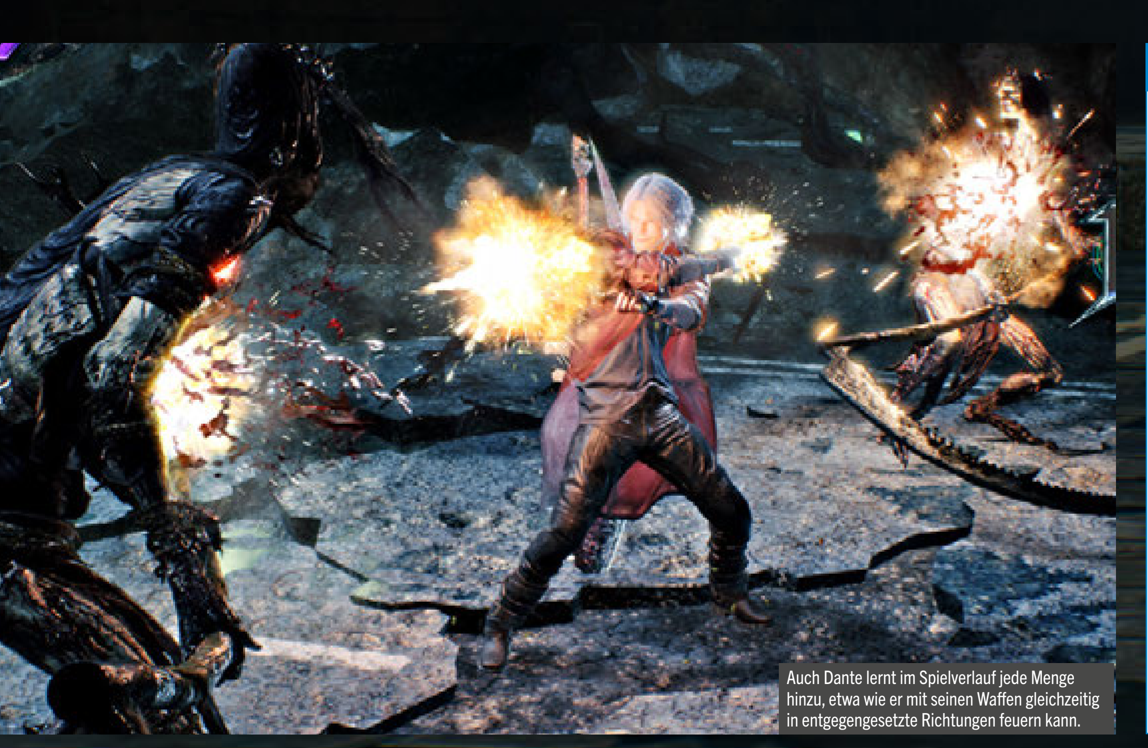
seinem Schwert etwa einen mächtigen Wirbelwind erzeugen, wenn ihr den Skill gekauft habt.

Wie sich Nero spielt, konnten wir euch bereits in unserer letzten Vorschau von der Gamescom 2018 berichten. Dantes Kampfvarianz ist größer. In der Haut des legendären Dämonenjägers dürft ihr nicht nur zwischen Pistole und Schrotflinte wechseln, sondern per Digipad auch blitzschnell aus vier Stilarten wählen: „Trickster" gibt euch mehr Ausweichmöglichkeiten, während „Gunslinger" Dante mit einer mächtigen Fernwaffe ausstattet. Als „Swordmaster" kann Dante Gegner mit verschiedenen Schwertmoves ausschalten und als „Royal Guard" beherrscht er eine Reihe verschiedener Konterattacken.

Deutliche Differenzen

Während Nero und Dante sich also recht klassisch spielen, verlangt V doch etwas Eingewöhnung. Die meiste Zeit die Beobachterrolle zu übernehmen statt Gegner unmittelbar aufs Korn zu nehmen, fühlt sich anfangs merkwürdig an. Zwar lassen sich Griffon, Shadow und Nightmare von V befehligen und so zum Beispiel direkt auf bestimmte Dämonen hetzen, dennoch will sich bei uns bislang nicht dieses befriedigende Gefühl einstellen, das wir mit Dante und Nero haben, wenn wir Gegner mit Kombos durch die Luft wirbeln und sie im Sekundentakt mit Wirkungstreffern malträtieren.

Dieses Machtgefühl haben wir mit V einzig dann, wenn Nightmare die Bühne betritt, es hält allerdings



Auch Dante lernt im Spielverlauf jede Menge hinzu, etwa wie er mit seinen Waffen gleichzeitig in entgegengesetzte Richtungen feuern kann.

UPGRADE-SYSTEM

Die Upgrade-Möglichkeiten haben sich im Vergleich zum Vorgänger merklich verändert.

Mit roten Orbs lassen sich in Nicos Van eine Vielzahl an Verbesserungen und Items kaufen – die Orbs sind nicht mehr zweckgebunden, wie es im Vorgänger noch der Fall war. Skills und Fähigkeiten dürft ihr ausprobieren, bevor ihr eure Orbs investiert. Eine einmal getroffene Entscheidung lässt sich nämlich nicht mehr rückgängig machen. Nero darf zudem bei Nico seinen Devil-Breaker-Arm ausrüsten lassen, vor jeder Mission dürft ihr Anpassungen vornehmen, etwa den Elektro-Blast gegen einen Laserbeam austauschen. Nico hat auch blaue und goldene Orbs im Angebot, die eure maximale Gesundheit erweitern beziehungsweise euch auf die Beine helfen, wenn ihr kurz davor seid, ins Gras zu beißen.

„Unsere Dämonen erinnern an den Tod"

PC Games: Ninja Theory hatte einige Ideen in die *Devil May Cry*-Serie gebracht. Welches waren die nützlichsten in Bezug auf *Devil May Cry 5*?
Hideaki Itsuno: Da gibt's eine Menge cooles Zeug. Aber wenn ich eine Sache nennen müsste, die heraussticht, dann sind das die Finisher- und Killcams am Ende jedes Kampfes. Das war ein wirklich toller Einfall, nur die technische Umsetzung war doch unerwartet langwierig. Aber ich denke mal, wir haben das in *Devil May Cry 5* ganz gut hinbekommen.

Standen uns Rede und Antwort: Producer und Übersetzer Matt Walker (links) und Director Hideaki Itsuno.

PC Games: Die Kamera ist manchmal sehr dicht am Geschehen dran. Gibt es eine Option, den Kamera-Abstand zu verändern?
Itsuno: Nein, das ist nicht möglich. Wenn man allerdings Gegner anvisiert, ändert sich auch die Ansicht auf die restliche Umgebung, was dem Spieler hilft. Allgemein ist die Kameraperspektive in *Devil May Cry 5* im Gegensatz zum Vorgänger komplett frei steuerbar. Wir wollten einfach eine möglichst realistische Perspektive, die das Gameplay aber nicht beeinflusst.

PC Games: Welche ist für dich die größte Verbesserung im Vergleich zu den bisherigen *DMC*-Teilen?
Itsuno: Die flüssigen Kampfanimationen. Bei bisherigen *DMC*-Spielen war es so, dass eine unterbrochene Bewegung, etwa während eines Kampfes, dazu führte, dass die dazugehörige Animation abrupt stoppte und die nächste startete, was nicht nur auffällig war, sondern auch komisch aussah. Damit sich *Devil May Cry 5* auch gut spielt und nicht nur möglichst fotorealistisch ausschaut, haben wir daher einiges an Arbeit in eben möglichst saubere Animationsübergänge investiert.

PC Games: *Devil May Cry* ist bekannt für seine beeindruckende Grafik. Was war für euch in dieser Hinsicht die bedeutendste Verbesserung?
Itsuno: Für *Devil May Cry 5* hatten wir uns vorgenommen, in puncto Grafik ganz oben mitzuspielen. Besonders stolz sind wir daher auf den Detailreichtum des Spiels und die Tatsache, dass es trotz dieser Grafikpracht mit 60 Bildern pro Sekunde und im Falle von der Xbox One X sowie der PS4 Pro sogar in 4K-Auflösung läuft.

PC Games: Die Gegner sehen ja ziemlich angsteinflößend aus. Wer aus deinem Team hat derartige Albträume, um diese Dämonendesigns zu entwerfen?
Itsuno: (lacht) Das waren unsere zwei Art Directors. Die beiden sind verschiedenste Ideen durchgegangen, wie die Gegner im Spiel letztlich aussehen könnten. Wichtig war nur, dass die Dämonen in *Devil May Cry 5* alle bestimmte, an den Tod erinnernde Charakteristika besitzen.

PC Games: Weil du die 60 Bilder pro Sekunde erwähnt hast: Wie schafft ihr es, auf allen Plattformen diese Framerate zu erreichen?
Itsuno: Da die RE-Engine speziell für Capcom-Spiele entwickelt wurde, bauen wir im Prinzip auf dem auf, was die Engine schon bietet. Um diese Framerate auf allen Sytemen zu erzielen, war eine ziemliche Detailarbeit vonnöten, die einiges an Zeit gekostet hat.

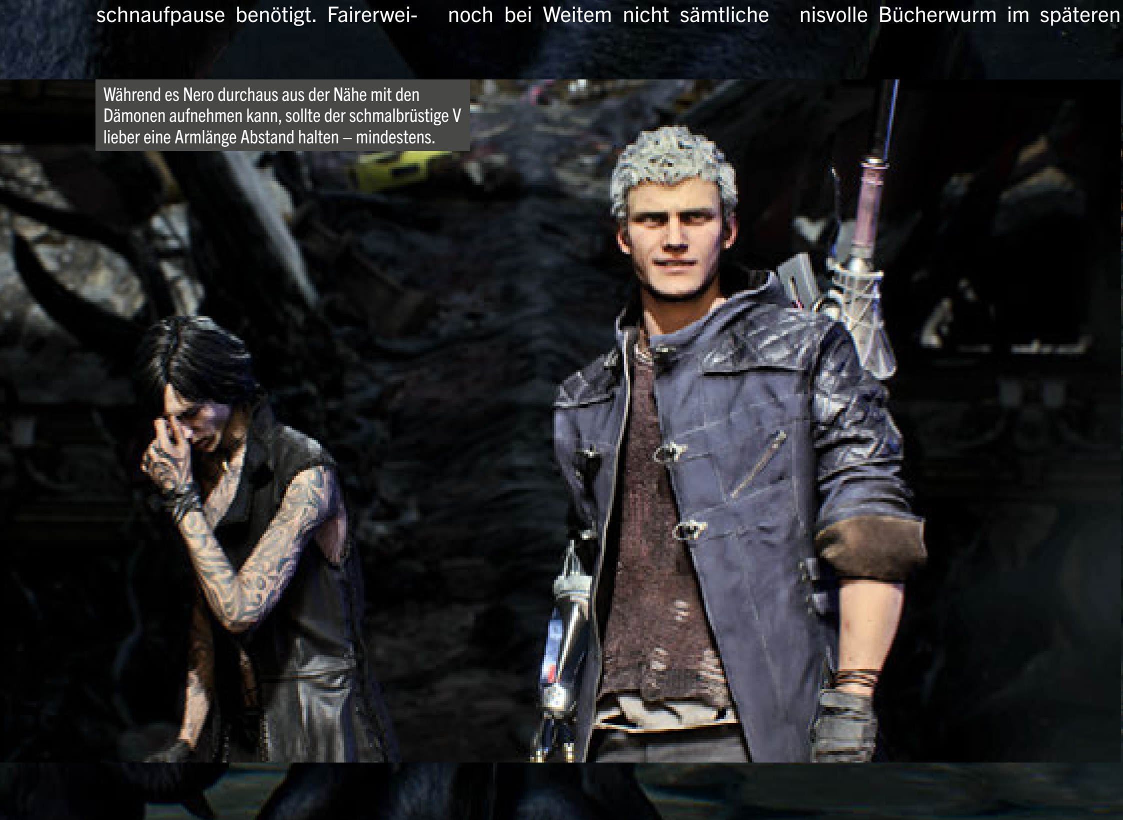
PC Games: Gibt es abseits der 4K-Auflösung noch weitere Unterschiede zwischen den Versionen für Xbox One und Xbox One X beziehungsweise PS4 und PS4 Pro sowie dem PC?
Itsuno: Nein, der einzige Unterschied besteht in der 4K/HDR-Auflösung für Xbox One X, PS4 Pro und PC im Gegensatz zu den normalen 1080p/60 Frames der anderen Versionen.

PC Games: Reden wir mal über den Soundtrack. Wie wählt ihr die Bands aus?
Itsuno: Das ist eine gute Frage. Bis zum letzten Teil hatten wir stets einen Heavy-Metal-Soundtrack. Diesmal wollten wir für jeden Charakter ein anderes Musikgenre verwenden, Dante selbst etwa ist eher der Heavy-Metal-Typ, aber wir verwenden auch EDM- sowie Industrial-Tracks. Unser Soundteam hat sich zunächst auf eine bestimmte Richtung verständigt und dann mit einem Produzenten aus Los Angeles zusammengearbeitet, um den passenden Song für das jeweilige Genre zu finden. Aus seinen Vorschlägen haben wir dann die besten Songs ausgewählt.

PC Games: Wie schafft ihr es, dass sich die Musik nach dem Spielstil richtet?
Itsuno: Der Song an sich ist in mehrere Segmente aufgeteilt. Wenn man sich in einem Kampf befindet, wird die Musik erst mal gleich bleiben. Erfolgt der erste richtige Schlagabtausch, verändert sich der Song dynamisch. Erreicht der Spieler ein bestimmtes Style-Ranking, wird das entsprechende Segment abgespielt. Der Sinn dahinter ist nicht nur die Betonung der „Stylishness" des Gameplays, sondern auch die Schaffung eines Anreizes für den Spieler, eben genauso stylish zu spielen.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

nur wenige Sekunden an, da der Golem schnell wieder eine Verschnaufpause benötigt. Fairerweise müssen wir an dieser Stelle jedoch anmerken, dass wir in London noch bei Weitem nicht sämtliche Skills von V ausprobieren konnten. Möglich also, dass der geheimnisvolle Bücherwurm im späteren Spielverlauf doch noch zur Kampfmaschine mutiert.



Während es Nero durchaus aus der Nähe mit den Dämonen aufnehmen kann, sollte der schmalbrüstige V lieber eine Armlänge Abstand halten – mindestens.

Rauchende Raserin

Nero trifft auch auf Dämonenjägerin Lady, die in *Devil May Cry 3* ihren ersten Auftritt hatte. Während sich Nero von der adretten Dunkelhaarigen leicht um den Finger wickeln lässt, sind sich Nico und Lady nicht so wirklich grün. Nico ist eher der maskulin-taffe Typ, packt gerne mal an und ist sich für nichts zu schade, Lady gibt dafür die Verletzliche, spielt aber gern auch mit ihren Reizen und hat sich uns beim Probespielen sogar mal komplett nackt gezeigt – was in japanischen Titeln jedoch fast schon zum guten Ton gehört.

Neben den drei Hauptcharakteren spielt die kettenrauchende Nico eine wesentliche Rolle in *Devil May Cry 5*. Sie sorgt nicht nur in Cutscenes für manchen flotten Spruch, sondern lässt sich durch Anrufe aus roten Telefonzellen herbeirufen, die ab und an auftauchen. Wenige Sekunden nach ei-

Nico versorgt euch nicht nur mit Items und Skills, sie liefert auch eine Ausrüstungs-Empfehlung.

nem Call rast Nico mit Neros *Devil May Cry*-Van heran und hat darin jede Menge Upgrades und Items im Angebot. Für jeden Charakter lassen sich mehr als ein Dutzend Skills freischalten – mehr dazu lest ihr weiter vorne im Kasten „Upgrade-System".

Dicht dran

Während unseres Interviews mit Capcoms japanischem Director Hideaki Itsuno äußerten wir Kritik an der Kamera, die für unseren Geschmack in Kämpfen manchmal zu dicht am Geschehen ist, worunter die Übersicht leidet. Außerdem sind die gewählten Kameraperspektiven nicht immer optimal, was regelmäßiges Nachjustieren erfordert. Verschiedene Kameraabstände, wie sie etwa *Red Dead Redemption 2* bietet, wird es laut Hideaki Itsuno in *Devil May Cry 5* nicht geben.

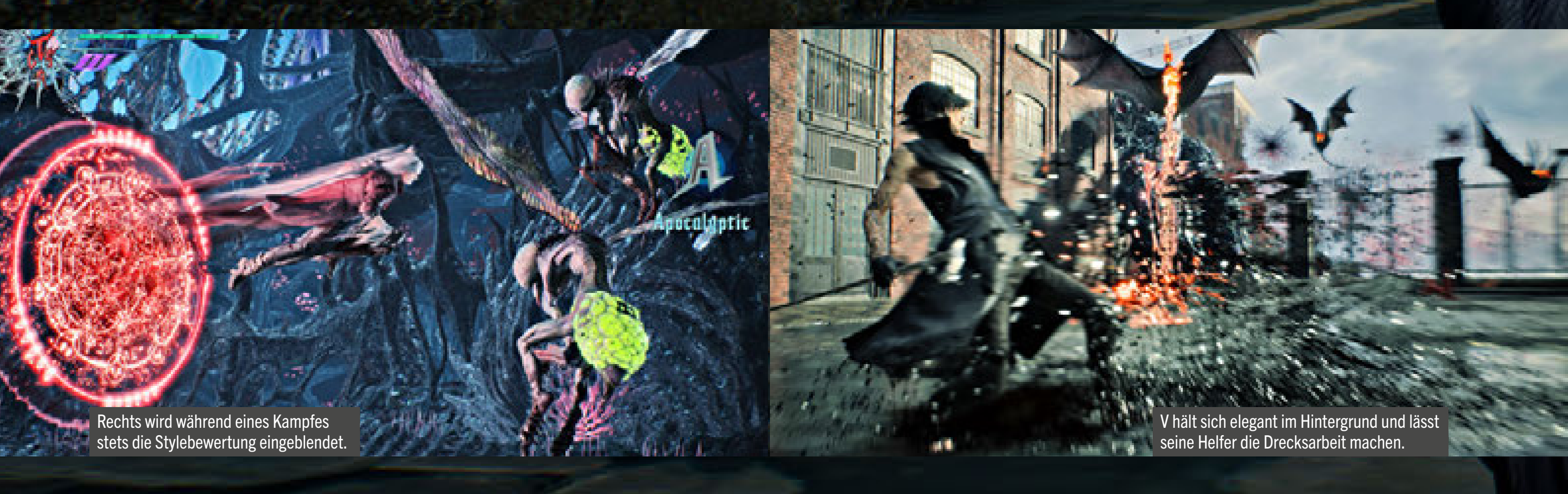
Als hilfreich erweist es sich, Gegner im Kampf per Knopfdruck anzuvisieren. Dadurch richtet sich der Kamerafokus stets auf den aktuellen Widersacher aus. Störend: In Bosskämpfen fokussiert die Kamera auch ohne Lock-Funktion stets euren Gegner, selbst wenn ihr den Blickwinkel manuell ändert. Dadurch erschwert es das Spiel, grüne Heil-Orbs zu finden. Dies hatte bereits Kollege Christian Dörre nach seinen Spieleindrücken von der Gamescom kritisiert – offenbar ohne Erfolg.

Audiovisuell atemberaubend

Optisch zeigte sich *Devil May Cry 5* beim Anspiel-Event von seiner allerbesten Seite. Auf unserer Xbox One X lag die Framerate selbst während bombastischer Effektorgien stets konstant bei 60 Bildern pro Sekunde – in knackiger 4K-Auflösung! Übrigens soll der neue *Devil May Cry*-Teil auf allen Plattformen 60 fps bieten.

Die Umgebungen sind in *Devil May Cry 5* erstklassig texturiert, Dämonen wunderbar eklig designt und auch Cutscenes wissen zu überzeugen. Gesichts- und Haaranimationen der Charaktere sind absolut State of the Art.

Auf künstlerische Morphingeffekte, wie sie *DmC* von Ninja Theory bot, hat das Capcom-Team allerdings verzichtet. Auch haben uns Design und Präsentation der Bossgegner im Vorgänger noch besser gefallen. Allerdings konn-



Rechts wird während eines Kampfes stets die Stylebewertung eingeblendet.

V hält sich elegant im Hintergrund und lässt seine Helfer die Drecksarbeit machen.

Gerade in Bosskämpfen geht die Übersicht ob der dichten Kameraperspektive leicht verloren, zumal sich die Ansicht hier nicht komplett frei drehen lässt.

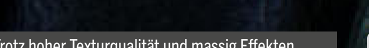
ten wir bislang nur einen Teil der Oberdämonen sehen. Abgeschaut haben sich die Japaner von Ninja Theory jedoch die Finishing-Cam, die nun auch in *Devil May Cry 5* in Zeitlupe und Nahaufnahme das Ableben des letzten Dämons einer Stage zeigt.

Der treibende Industrial- und EDM-Soundtrack unterstreicht das schnelle Gameplay optimal und passt sich dabei sogar dem Spielstil an, wie uns Hideaki Itsuno im Interview erläuterte.

Finale Frage

Erzeugen die drei Charaktere Dante, Nero und V denselben Fighting-Flow und das gleiche Machtgefühl wie der mit ultimativen Fähigkeiten ausgestattete Dante des letzten *Devil May Cry*-Teils? Für unseren Geschmack nicht ganz. Wir konnten im Vorgänger Dante zur ultimativen Kampfmaschine upgraden und unseren Spielstil mit der Zeit perfektionieren. Dies ist bei drei Charakteren natürlich nicht in demselben Maße möglich. Allerdings sorgt Capcoms Entscheidung, euch ein Trio spielen zu lassen, für mehr Abwechslung in puncto Gameplay und Story.

Dies ist wohlgemerkt unser Fazit nach fünf Stunden. Nach 15 Stunden – so viel Spielzeit soll *Devil May Cry 5* laut der Entwickler mindestens bieten – kann dies anders aussehen. Wir sind gespannt auf den Test im nächsten Monat. ❑




Trotz hoher Texturqualität und massig Effekten lief unsere Anspielversion auf der Xbox One X in 4K-Auflösung konstant mit 60 Bildern pro Sekunde.

ANDREAS MEINT

„Auf diese Weise bringe ich den Teufel sehr gerne zum Weinen!"

Devil May Cry 5 sieht toll aus und gewinnt durch die drei Charaktere an Vielfalt, sowohl spielerisch als auch storytechnisch – die Cutscenes, die ich beim Event in London sehen durfte, finde ich jetzt schon deutlich interessanter als beim Vorgänger. *DmC* von Ninja Theory versprühte allerdings ein gewisses Maß an Genialität und erzeugte bei mir sehr schnell ein Suchtgefühl, das sich bei *Devil May Cry 5* bislang noch nicht so richtig einstellte. Jedoch hab ich bislang auch nur einen Teil des Spiels gesehen und konnte noch längst nicht ausreichend mit den unzähligen Skills und Kombomöglichkeiten herumexperimentieren. Daher freue ich mich sehr auf die finale Version von *Devil May Cry 5* und bin gespannt, welcher der drei Dämonenjäger sich am Ende als mein Lieblingscharakter erweisen wird.

Beim Detailgrad der Arenen legen die Entwickler nochmals eine Schippe drauf.

Mortal Kombat **11**

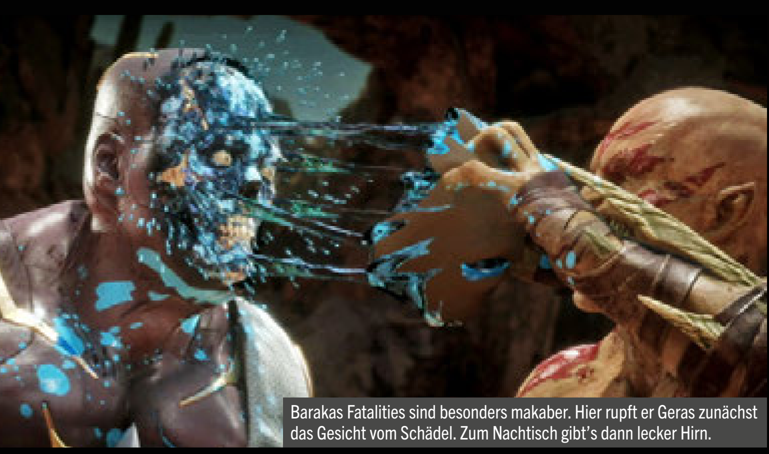
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Int. Entertain.
Termin: 23. April 2019

Knochenbrecher, Hirnfresser, Brustkorb-Zermatscher: So gut spielt sich Netherrealms Splatter-Spektakel *Mortal Kombat 11*!

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Die Game Awards in Los Angeles am 6. Dezember 2018: Pünktlich zum Nikolaustag kündigten Warner Bros. und Beat-'em-Up-Spezialist Netherrealm Studios *Mortal Kombat 11* an. Mittel zum Zweck: ein zweieinhalbminütiger Render-Trailer, der die Serienveteranen Raiden und Scorpion in einem unfassbar blutigen Zweikampf gegeneinander antreten ließ. Der Trailer wurde mehr als 5,7 Millionen Mal aufgerufen, kassierte mehr als 190.700 „Daumen hoch"-Bewertungen, generierte mehr als 46.100 Kommentare und sorgte für jede Menge Diskussionsstoff; und das nicht nur, was Netherrealms Musikauswahl angeht – vielen Fans passte der Hip-Hop-Titelsong „Immortal" von 21 Savage ganz und gar nicht in den Kram –, sondern auch aus erzählerischer Sicht. Denn schon nach 58 Sekunden gelingt es Donnergott Raiden, Scorpions Gesichtsmaske zu zerschmettern und ihn mit voller Wucht gegen eine Steinsäule zu schleudern. Serientypisch ist die Tortur damit jedoch noch nicht vorbei. Im Gegenteil: Raiden bricht Scorpion zunächst den Brustkorb und befeuert dessen Schädel dann so lange mit Lichtblitzen, bis dieser wie ein rohes Ei in der Mikrowelle zerplatzt.

Das Merkwürdige: Kaum ist Scorpion Geschichte, stolziert bereits ein neuer, optisch leicht veränderter Scorpion in die Arena. Der Ninja verwandelt sich in eine lebende Fackel, brennt Raiden den gesamten Bauchbereich weg und erlöst sein Opfer dann mit zwei gezielten Katana-Hieben von seinen Höllenqualen. Doch wie kann all das eigentlich sein? Wieso stirbt Scorpion und ist dann wenig später wieder quicklebendig? Um Antworten auf diese und andere Fragen zu liefern und den Medien erstmals Hands-on-Eindrücke zu gestatten, lud Warner Bros. am 17. Januar 2019 auf einen weltweiten Gameplay-Reveal-Event in Lon-



Barakas Fatalities sind besonders makaber. Hier rupft er Geras zunächst das Gesicht vom Schädel. Zum Nachtisch gibt's dann lecker Hirn.



Spezialagentin Sonya Blade macht regen Gebrauch von zwei Spezialwaffen an ihren Handgelenken.

Wenn Donnergott Raiden seine Blitzattacken entfesselt, kriegt Baraka ziemlich schnell Nasenbluten.

don. Wir waren war vor Ort – und ziemlich begeistert.

Kronika ist an allem schuld

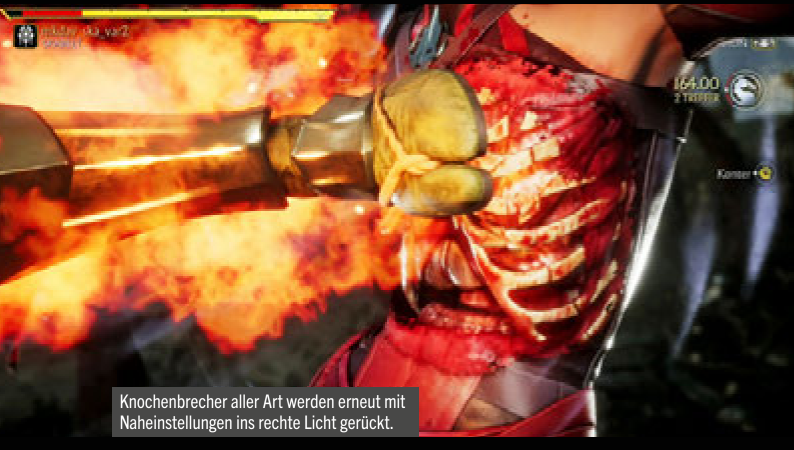
Narrativ macht *Mortal Kombat 11* genau dort weiter, wo *Mortal Kombat X* aufhörte. Raiden hat Shinnok vernichtend geschlagen und sich seit diesem Kampf in den Kopf gesetzt, die Erde noch besser vor den Mächten des Bösen zu schützen. Mit anderen Worten: Wer sich fortan dem Erdenreich in den Weg stellt, muss sterben! Genau diese Einstellung aber bringt die Balance im Universum grundlegend durcheinander und ruft eine gänzlich neue Figur namens Kronika auf den Plan. Kronika ist die „Hüterin der Zeit" und setzt nun alles daran, Raidens Säuberungsfeldzug zu vereiteln. Erin Piepergerdes, ausführender Produzent bei Netherrealm, erklärt im Gespräch: „Kronika verfügt über mächtige Zeitmanipulationskräfte und will das Gleichgewicht im Universum wiederherstellen. Zu Beginn der Geschichte erlebt der Spieler, wie sie die Zeit zurücksetzt. Nun ja, und von dort an wird's richtig verrückt."

Zwar war der Story-Modus auf dem Event noch nicht spielbar, schenkt man jedoch den Aussagen von Serienschöpfer Ed Boon Glauben, sind Zeitreisen das bestimmende Thema der Kampagne. So soll es unter anderem vorkommen, dass zentrale Charaktere immer wieder auf jüngere und auch ältere Versionen der bekannten Heldenriege treffen – und daher streckenweise sogar ihrem eigenen Ich begegnen. Was im Übrigen auch erklären würde, warum Scorpion im Ankündigungstrailer gleich zweimal auftaucht.

Doch damit nicht genug: Im Rahmen des Events ließ Ed Boon zudem durchsickern, dass Kronika bereits seit dem allerersten Serienteil im Hintergrund die Fäden zieht, um die Welt nach ihren Vorstellungen zu formen. Es würde uns also nicht wundern, wenn der Story-Modus immer wieder gezielt Ereignisse und Schauplätze aus vorherigen Spielen aufgreift.

Frischzellenkur fürs Kampfsystem

Ergänzend zum Story-Modus dürfen sich Fans außerdem auf eine Vielzahl anderer Spielvarianten freuen, darunter klassische Off- und Online-1vs1-Duelle, einen umfangreichen Trainingsmodus sowie zwei Varianten des beliebten Towers-Modus. Letztere konfrontieren den Spieler mit einer vorgegebenen Abfolge an Gegnern und verändern die Matchbedingungen durch diverse Modifikatoren. Spielmechanisch betrachtet bietet *Mortal Kombat 11* einige interessante Veränderungen, vor allem beim Kampfsystem. Zur Erinnerung: In *Mortal Kombat X* schlummerte unten links im Bild ein dreigeteilter Balken. Wollte man einen verbesserten Special Move durchführen, kostete dies eine Balken-Ladung. Kombo-Breaker benötigten zwei Balken und für knochenbrechende X-Ray-Moves mussten alle drei Balken geopfert werden. In *Mortal Kombat 11* krempeln die Entwickler dieses System nun in Teilen um. „Jetzt haben wir zwei verschiedene


Knochenbrecher aller Art werden erneut mit Naheinstellungen ins rechte Licht gerückt.


Kämpfen ist Kopfsache! In *Mortal Kombat 11* lässt sich dieses Motto vielseitig auslegen.

INTERVIEW MIT **ERIN PIEPERGERDES**

„*Mortal Kombat 11* ist eines der schönsten Spiele, das wir je auf die Beine gestellt haben."

PC Games: Wie stellen Sie sicher, dass die Spielbalance nicht durcheinandergerät und dass bestimmte Figuren durch das neue Anpassungssystem nicht zu stark oder zu schwach werden?
Erin Piepergerdes: Ganz ehrlich: Ich bin gerade ziemlich froh, dass ich selbst kein Spieldesigner bin, denn genau darüber wurde bei uns im Büro schon endlos lange diskutiert. Schließlich wollen unsere


Mortal Kombat 11-Executive Producer Erin Piepergerdes

Gamedesigner sicherstellen, dass am Ende alles gut miteinander harmoniert und sowohl Casual-Fans als auch Pro-Player auf ihre Kosten kommen. Dennoch sind natürlich auch wir nicht perfekt. Aus diesem Grund beobachten wir das Spiel und das Community-Feedback nach Release sehr genau und führen, falls nötig, Anpassungen durch.

PC Games: Wie entstand die Idee für den neuen Helden Geras sowie die Fähigkeiten, die ihm zur Verfügung stehen?
Erin Piepergerdes: Geras' Fähigkeiten drehen sich um das Konzept der Zeitmanipulation. Er ist so etwas wie ein Leutnant in Kronikas Armee. Einige seiner Moves drehen sich um Dinge, die auch Kronika tun kann. Geras legt einen wirklich einzigartigen Kampfstil an den Tag, der vielen gefallen dürfte. Ergänzend zu seinen Zeitmanipulationskräften ist er aber auch ein exzellenter Brawler. Er mag vielleicht nicht so schnell sein wie einige andere Charaktere, dafür aber verteilt er auf kurze Distanz Dampfhämmer, die unfassbar reinhauen.

PC Games: Was haben die verschiedenen Schnittwunden auf seinem Gesicht zu bedeuten?
Erin Piepergerdes: Dazu möchte ich mich an dieser Stelle besser nicht äußern (grinst). Wer hierzu mehr wissen will, merkt sich am besten schon mal den Story-Modus vor.

PC Games: Wie haben sich die Arenen im Vergleich zum direkten Vorgänger verändert?
Erin Piepergerdes: Die Interaktivität der Arenen bleibt natürlich erhalten. Nichtsdestotrotz kann man festhalten, dass die Kamera generell näher an die Spielfiguren heranzoomt als im Vorgängerspiel. Gleichzeitig sind die Arenen noch etwas weniger ausgedehnt als in *Mortal Kombat X*. Letztendlich geht es uns darum, die blutigen Kämpfe mit maximaler Intensität einzufangen. Und dann wäre da natürlich noch die Grafik. *Mortal Kombat 11* ist definitiv eines der schönsten Spiele, das wir je auf die Beine gestellt haben.

PC Games: Einerseits spielt sich *Mortal Kombat 11* fast genau wie *Mortal Kombat X*, dennoch fühlen sich berühmte Charaktere wie Scorpion, Sub-Zero und Sonya wieder etwas anders an. Was sind die Gründe dafür?
Erin Piepergerdes: Eines der Hauptziele unserer Designer ist es, die Fighting-Mechaniken mit jedem neuen Teil der Serie weiterzuentwickeln. Natürlich sollte sich das Spiel zunächst einmal vertraut anfühlen. Mit anderen Worten: Natürlich wird Scorpion über ein Speer-Manöver verfügen. Gleichzeitig hoffen wir, dass wir das Gameplay so überarbeiten konnten, dass man in der Vergangenheit erlernte Strategien auch mal anpassen muss. Hoffentlich auf eine Art und Weise, die Fans neugierig macht. Die neuen Energiebalken für offensive und defensive Manöver sind ein schönes Beispiel dafür.

PC Games: Was ist Ihr persönlicher Lieblings-Fatality von all den Charakteren, die im Vorfeld bereits enthüllt wurden?
Erin Piepergerdes: Das ist ziemlich leicht zu beantworten: der Baraka-Fatality, sprich der, bei dem Baraka das Hirn seines Gegners zunächst aufspießt und dann genussvoll hineinbeißt. In all den Jahren, die ich nun schon für das Studio arbeite, ist das der erste Fatality, der mich wirklich zusammenzucken ließ. Einfach fantastisch!

PC Games: Wessen Idee war das?
Erin Piepergerdes: Alle Fatalities im Spiel sind eine Gruppen-Anstrengung. Ich könnte jetzt keine konkrete Person nennen, die sich das ausgedacht hat. Dennoch: Diesen Move muss man als Fan einfach gesehen haben.

PC Games: Wird die Krypta eine Rückkehr feiern?
Erin Piepergerdes: Alles, was ich sagen kann, ist, dass wir – basierend auf dem Speicherplatz auf der Blu-ray und der Zeit, die uns bis zum Release noch zur Verfügung steht – so viele Inhalte wie nur irgend möglich in das Spiel stopfen werden. Solisten werden viel zu tun haben, aber auch Multiplayer-Enthusiasten. Noch können wir nicht weiter über spezifische Modi reden, aber in der Zukunft folgen noch viele coole Überraschungen.

Energiebalken", verrät Erin Piepergerdes. „Einen für offensiv ausgerichtete Manöver und einen für defensiv ausgerichtete Attacken. Wenn man beispielsweise eine verbesserte Version von Scorpions legendärem Ketten-Angriff durchführen möchte, welcher die Kette in Brand setzt und mehr Schaden verursacht, dann benötigt man dafür die Energie des Offensiv-Balkens. Verfügt man dagegen über einen gut gefüllten Schildbalken, kann man seine Energie für besonders wirksame Verteidigungsmanöver einsetzen – den brandneuen Perfect Block zum Beispiel."

Wichtig in diesem Zusammenhang: Die beiden neuen Balken sind mit einem Schwert (Offensiv-Energie) und einem Schild (Defensiv-Energie) gekennzeichnet und regenerieren sich im Matchverlauf von selbst. Die durchschlagenden X-Ray-Moves hingegen heißen nun „Fatal Blows" und stehen einer Spielfigur immer erst dann zur Verfügung, wenn sie nur noch über ein Drittel ihrer Lebensenergie verfügt. Ist diese Voraussetzung erfüllt, genügt ein gleichzeitiges Hineindrücken der unteren beiden Schultertasten und der verheerende Fatal Blow wird ausgeführt. Streng genommen handelt es sich hierbei also um eine Art Rettungsanker, welcher am Ende einer verloren geglaubten Partie mit etwas Glück doch noch die Wende bringt.

Abgerundet wird die vielversprechende Gameplay-Evolution von einem komplexen Charakter-Individualisierungssystem à la *Injustice 2*. Ob Ausrüstungsteile oder Waffen-Verstärkungen, Intro- oder Sieg-Animationen, Fähigkeiten oder KI-Parameter – erstmals dürfen wir jedes Detail haarklein anpassen und uns so unseren ganz individuellen Lieblingshelden maßschneidern.

Handverlesenes Helden-Aufgebot

Die *Mortal Kombat*-Reihe lebte schon immer von ihrer illustren Heldenriege und umfasst heute mehr als 75 verschiedene Figuren.



Fatal Blows ersetzen die X-Ray-Moves aus *Mortal Kombat X*.



Bereits in *Injustice 2* vom selben Entwickler durften wir mit einem Charakter-Anpassungssystem experimentieren. Jetzt findet das Konzept auch in *Mortal Kombat* Verwendung.

Skarlet (hier rechts im Bild) kennen Veteranen aus einem der Vorgänger.

Mindestens 25 davon werden zum Start in *Mortal Kombat 11* vertreten sein, darunter Serien-Urgesteine wie Donnergott Raiden, Spezialagentin Sonya Blade sowie die beiden legendären Ninjas Scorpion und Sub-Zero. Mit Klingenkrieger Baraka und Blutmagierin Skarlet bringen die Macher zudem zwei absolute Fan-Favoriten zurück, die im Vorgänger *Mortal Kombat X* nicht spielbar waren.

Gänzlich neu ist hingegen Geras. Der kahlköpfige Handlanger von Kronika misst über zwei Meter, ist stark wie ein Bär und kann – genau wie seine Herrin – die Zeit zu seinem Vorteil manipulieren. Mit „Lost Time" respektive „Spare Time" zum Beispiel verkürzt beziehungsweise verlängert er die Matchdauer um 30 Sekunden. Nicht minder praktisch ist „Reverse Time". Denn hierdurch wird Geras an den Ort teleportiert, an welchem er sich vor vier Sekunden befand – inklusive der Lebensenergie, die ihm noch vor vier Sekunden zur Verfügung stand. Direkt nach einem Gegentreffer eingesetzt, kann sich der Held damit also zu einem gewissen Grad heilen.

Ergänzend dazu macht sich Geras den Sand der Zeit zunutze, um Gegner auf vielfältige Art und Weise aus dem Konzept zu bringen. Mittels „Quick Sand" etwa verschwindet der Haudrauf-Hüne kurzzeitig im Boden und taucht hinter seinem Gegner wieder auf. Ziemlich praktisch, um beispielsweise einem bevorstehenden Spezialangriff zu entkommen. Die entsprechende Tastenkombination vorausgesetzt, nutzt Geras Treibsand außerdem dazu, eine rasiermesserscharfe Stachelfalle zu erzeugen, sich selbst an vorher festgelegte Orte zu teleportieren, Gegner für einige Sekunden im Boden festzuhalten oder Feinde in der Luft mit zwei Vorschlaghämmern aus Sand ordentlich weichzuklopfen.

Fatalities neu definiert

Klingt alles noch ziemlich harmlos? Keine Sorge: Wenn Geras seinen Fatal Blow oder seinen Fatality auspackt, wird's richtig blutig! Beim Fatality etwa taucht er abwechselnd vor und hinter seinem Gegner auf und malträtiert zunächst dessen Brustkorb, sodass faustdicke Fleischfetzen herausfliegen. Sekunden später dann der vernichtende Finalschlag auf den Hinterkopf, wodurch sich das Gehirn des Opfers aus dem Schädelknochen löst und mit Hochgeschwindigkeit nach vorne fliegt. Autsch! Und garantiert ein Grund, warum die USK schon jetzt Bauchschmerzen hat. Doch auch die Fatalities der anderen sechs bisher spielbaren Charaktere sind morbider als jemals zuvor. Sub-Zero zum Bespiel beschwört eine Eisstatue, die einen Speer gen Himmel richtet. Kurz darauf wuchtet er das Opfer genau so in die Luft, dass es – mit dem Kopf nach unten – am Speer hängen bleibt. Sub-Zero macht einen Schritt nach vorn, rammt seine Faust in den Bauch des Gepeinigten, reißt die Wirbelsäule samt Schädel heraus und zerfetzt den Kopf auf der Speerspitze. I-Tüpfelchen des morbiden Spektakels? Ein in Zeitlupe durch das Bild fliegendes Auge. Heftig? Heftig! ❑



Abgespeckt: Auf dem Event zeigte der Figurenauswahl-Bildschirm lediglich diese sieben Recken. Später sollen es mindestens 25 sein, darunter vermutlich auch Reptile und Kabal. Shao Kahn gibt's als Vorbesteller-Bonus.

SÖNKE MEINT



„Für mich ist *Mortal Kombat 11* der neue Blutrausch-Standard. Krasser geht's kaum noch!"

Was das Team um Serienerfinder Ed Boon hier auftischt, trifft genau den Nerv der Fan-Community! Los geht's mit einem Splatter-Faktor, der selbst hartgesottene Zocker aus den Latschen bläst. Wer gedacht hatte, die Fatalities aus *Mortal Kombat X* ließen sich nicht mehr toppen, irrt gewaltig. Aber auch sonst fühlt sich das hier wie eine Weiterentwicklung an. Das Kampfsystem wurde um einige taktische Nuancen erweitert, die Grafik wurde aufgepeppt, die Figurenriege glänzt mit coolen Neuzugängen wie Kronika und Geras und der Story-Modus macht dort weiter, wo Teil 10 aufhörte. Auch die von *Injustice 2* (das ja aus demselben Studio stammt) inspirierten Individualisierungsoptionen scheinen sich prima einzufügen. Inwieweit Netherrealm bei so viel Personalisierungs-Extravaganz das Balancing vernünftig hinbekommt, wird aber erst die Testversion im April zeigen.

Dead or Alive 6

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Tecmo Koei
Publisher: Tecmo Koei
Termin: 1. März 2019

Weniger Oberweiten-Gewackel, mehr Gameplay-Finesse: Mit Dead or Alive 6 wagt Team Ninja eine mutige Kurskorrektur seiner Top-Marke!

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Flessenkämper & Katharina Pache

Knappe Outfits, extravagante Körbchengrößen, zackiges Gameplay sowie interaktive Arenen vollgestopft mit Gefahrenzonen – mit dieser Mischung eroberte *Dead or Alive* im November 1996 die Herzen von Beat-'em-Up-Enthusiasten weltweit. Und rettete ganz nebenbei die Jahresbilanz des damals strauchelnden Publishers Tecmo. Seither hat die Serie vier namhafte Fortsetzungen, diverse Neuauflagen sowie schlüpfrige Spin-offs hervorgebracht, in denen die Heldinnen in hauchdünnen Outfits unter anderem Beach-Volleyball spielen und sich lasziv am Pool räkeln. Mit *Dead or Alive 6* steht nun der nächste Teil der Prügelspielreihe für PS4, Xbox One und PC in den Startlöchern. Glaubt man dem Entwickler Team Ninja, dann wurde der Anzüglichkeitsfaktor ein Stück weit zurückgedreht, während man bei Gameplay, Präsentation und Umfang eine ordentliche Schippe drauflegte. Ob dem tatsächlich so ist, konnten wir auf einer mehrstündigen Hands-on-Veranstaltung in Planegg nahe München selbst herausfinden.

Maskenbruch und T-Shirt-Riss

36 spielbare Charaktere – mit diesem XXL-Figurenaufgebot begeisterte Team Ninja in *Dead or Alive 5: Last Round*. Die Vorab-Fassung von *Dead or Alive 6* bietet bisher zwar nur 26 verschiedene Recken (zukünftige DLC-Charaktere nicht eingerechnet), doch auch die haben es bereits faustdick hinter den Ohren. Ein Grund hierfür ist die Tatsache, dass die visuelle Darstellung dank neuer Grafik-Engine einen spürbaren Schritt nach vorne macht. Egal, ob Schmutz, Dreck, Schweiß, Schattendarstellung, Texturen oder Gesichtsausdrücke, die Kämpferinnen und Kämpfer sehen großartig aus. Obendrein verfügen sie erstmals über ein Schadensmodell. Dieses greift immer dann, wenn eine Figur eine besonders intensive Abfolge von Schlägen kassiert hat. Im Falle von Auftragskillerin Christie zum Beispiel zerreißt ein Teil ihres Hemds, woraufhin ihr Bauchnabel zu sehen ist. Zudem kassiert sie diverse Schrammen im Gesicht.

Noch einen Schritt weiter geht Team Ninja bei Super-Ninja Haya-



Obwohl Nyotengu (links im Bild) bereits 1018 Jahre auf dem Buckel hat, sieht sie noch ziemlich knackig aus. Drunken Fighter Brad Wong hat dagegen schon weiße Haare.



Die 18-jährige Nico verstärkt die meisten ihrer Spezialattacken mithilfe elektromagnetischer Ringe an jeder Hand.

Verausgabt sich ein Charakter zu sehr, beginnt er zu schwitzen. Dank neuer Grafik-Engine sieht das Ergebnis ziemlich beindruckend aus.

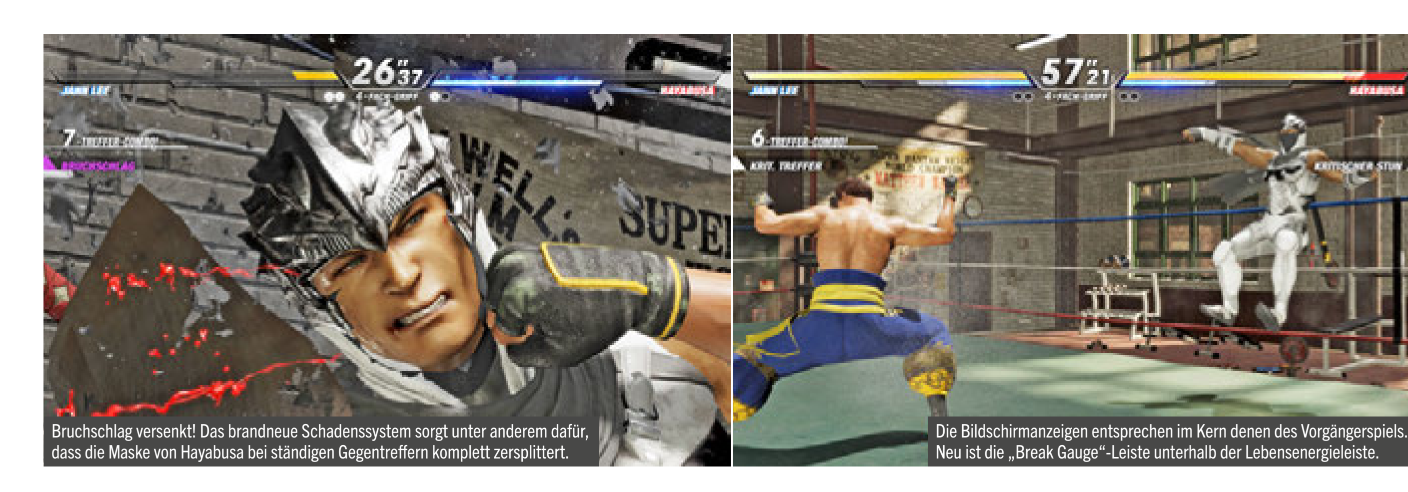
Team Ninja schraubt zwar den Sex-Appeal ein Stück weit zurück, einige Kostüme sind aber immer noch ziemlich freizügig.

busa. Ihm zerbricht die Gesichtsmaske – in Zeitlupe und inklusive Blutspritzer, damit das Ganze noch spektakulärer rüberkommt. Richtig gelesen, auch in *Dead or Alive* gibt's ab sofort durch die Luft fliegenden Lebenssaft! Im Gegensatz zu *Mortal Kombat 11* handelt es sich hierbei gleichwohl um ein eher sparsam eingesetztes Stilmittel, das ihr auf Wunsch zudem jederzeit abschalten könnt. Insgesamt betrachtet ist das Schadensmodell eine interessante Ergänzung, die den Duellen mehr Wucht und Intensität verleiht. Für das finale Spiel wünschen wir uns allerdings noch mehr Vielfalt, denn bisher scheint jede Figur nur über ein oder zwei Trefferzonen zu verfügen, an denen Schäden dann auch tatsächlich zu sehen sind.

Doch zurück zu den Charakteren. Hier stechen sofort die Newcomer Nico und Diego ins Auge. Letzterer wuchs in New York auf, ist ein Held bei den Kids seines Stadtteils und finanziert seinen Lebensunterhalt mit Straßenkämpfen. Diegos Kampfstil ist entsprechend ruppig und kombiniert unter anderem den Einsatz von Kinnhaken, Grätschen sowie wuchtigen Kopf- und Schulterstößen.

Ganz anders die 18-jährige Nico: Die zierlich gebaute Wissenschaftlerin steht im Dienst der zwielichtigen, von Schurke Victor Donovan gegründeten Organisation MIST und zählt zu den Schlüsselfiguren der Story. Nebst ihrer Begeisterung für Technik gilt die gebürtige Finnin als leidenschaftliche Verfechterin der südostasiatischen Kampfsport-Kunst Pencak Silat. Clever: Um sich im Kampf noch schneller zu bewegen und noch kraftvoller zuzuschlagen, setzt Nico auf die verstärkende Kraft von elektromagnetischen Ringen an ihren Händen.

Abseits davon sind natürlich auch die üblichen Verdächtigen wie Ayane, Helena, Jann Lee, Marie Rose, Rig oder Tina (um nur einige zu nennen) mit an Bord und allesamt mit dem Story-Modus verwoben. Apropos Story: Hier dreht sich diesmal vieles um Serien-Urgestein Raidou. Der frühere Ninja wurde einst von DOATEC in einen Cyborg verwandelt. Jetzt



Bruchschlag versenkt! Das brandneue Schadenssystem sorgt unter anderem dafür, dass die Maske von Hayabusa bei ständigen Gegentreffern komplett zersplittert.

Die Bildschirmanzeigen entsprechen im Kern denen des Vorgängerspiels. Neu ist die „Break Gauge"-Leiste unterhalb der Lebensenergieleiste.

INTERVIEW MIT **YOHEI SHIMBORI**

„Der klassische Prügelspiel-Fan ist **ziemlich dickköpfig.**"


Yohei Shimbori ist Spieldirektor bei Team Ninja.

PC Games: Wie entstanden die Animationen für Newcomer wie Diego und Nico?
Yohei: Das Marketing-Konzept für Diego war es, einen Brawler zu erschaffen, der nordamerikanischen, männlichen Spielern gefallen würde. Für Diego betrieben wir eine Menge Motion Capturing, um ihn sehr menschlich und nahbar zu gestalten. Im Falle von Nico hingegen lautet ihr Kampfstil Pencak Silat – eine sehr ungewöhnliche Kampfkunst. Das Ziel hier war nicht, die Bewegungsabläufe so menschlich wie möglich zu gestalten, sondern sie vielmehr wie in einem Anime erscheinen zu lassen. Aus diesem Grund wurde Nico hauptsächlich vom Designteam animiert.

PC Games: Erst kürzlich fand ein Online-Beta-Test statt. Welches Feedback aus dieser ersten Feuertaufe war besonders wertvoll?
Yohei: Eine wichtige Variable ist natürlich, wenn Nutzer Fehler melden, die uns vorher nicht aufgefallen sind und die wir vor dem Launch noch korrigieren können. Beispielsweise hatten wir einige Game-Freezes, die in unseren Tests nie auftraten. Bei uns im Büro haben wir eine bestimmte Systemumgebung und nur eine bestimmte Anzahl an Leuten, die alles testen können. Bei einer Open-Beta ist die Anzahl an Nutzern, Hardware-Umgebungen und Spielstilen ungleich größer. Allein deswegen können diese Tester Bugs finden, die wir selbst nie gefunden hätten. Wir erhielten auch viel positives Feedback hinsichtlich des Gameplays und der Grafik. So kurz vor der Ziellinie ist das natürlich ein toller Motivationsschub für das gesamte Team!

PC Games: Würden Sie sich trauen, gegen Persönlichkeiten aus der E-Sport-Community anzutreten?
Yohei: Ich habe beispielsweise schon gegen „SonicFox" gekämpft. Zwei Runden gingen an mich, weil ich das Spiel kannte. Aber am Ende habe ich ordentlich auf die Mütze bekommen. Oft lernen die Pros innerhalb weniger Runden, was man tut, und verwenden das dann gegen dich. Dieses Talent erstaunt mich immer wieder. Ich habe mal eine Weile gegen die Cracks gespielt, aber am Ende auch sehr viel verloren, weshalb ich mich jetzt erst einmal zurückhalte (lacht).

PC Games: Wie würden Sie das Fighting-Game-Genre in den nächsten vier bis fünf Jahren gerne weiterentwickeln?
Yohei: Eine Sache, die die Antwort kompliziert macht, ist die Tatsache, dass viele Fighting-Games Marken sind, die es bereits sehr, sehr lange gibt. Die Serien haben einen bestimmten Style und eine bestimmte Art von Gameplay. Es ist ziemlich schwierig, genau das radikal zu verändern. Also bringt man einfach eine Fortsetzung heraus. Hinzu kommt: Der klassische Prügelspiel-Fan ist ziemlich dickköpfig. Wir haben das schon in den letzten Jahren gesehen. Wenn sich ein bestimmtes Spiel zu drastisch verändert, dann wechseln die Fans zu anderen Spielemarken, die näher an ihren Wurzeln sind. Mit einer solchen Fanbasis ist es ziemlich schwer, große Veränderungen im Genre durchzusetzen. Natürlich habe ich bereits spannende Ideen, die die Leute begeistern könnten, aber zurzeit behalte ich die noch für mich (grinst).

PC Games: Was wünschen Sie sich persönlich von der nächsten Konsolengeneration?
Yohei: Ich würde mir Konsolen wünschen, auf denen man noch leichter entwickeln kann. Auch eine Evolution in Sachen Grafik-Hardware ist wichtig. Allerdings sind wir mittlerweile an einem Punkt angekommen, an welchem die Unterschiede trotz deutlich stärkerer Hardware von vielen nur noch schwierig auszumachen sind. Innerhalb dieser Grafikschlacht gibt es zudem Spiele wie Fortnite, die auch ohne ultimative Optik ein großer Hit sind. Ich denke, für Entwickler ist es besonders wichtig, ein gute Idee ohne allzu großen Aufwand umzusetzen und dann auch auf den Markt bringen zu können.



„Bist du jetzt entmutigt? Gleich wirst du noch mehr weinen!" In schöner Regelmäßigkeit hauen die Charaktere witzige Einzeiler raus.

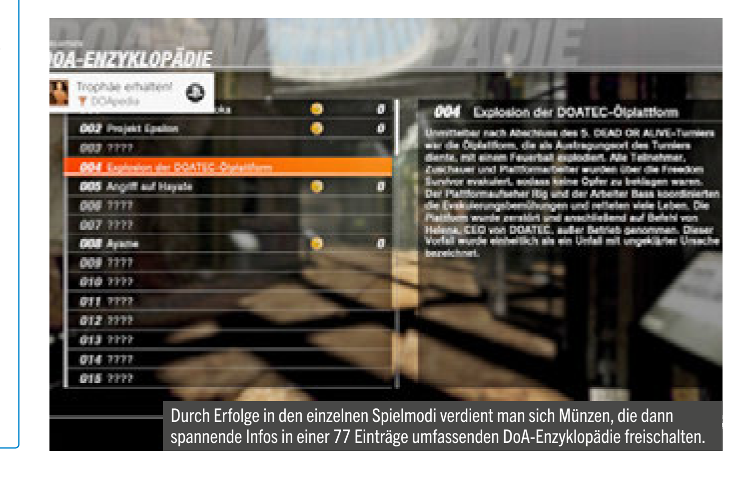
jedoch hat die Schattenorganisation MIST ihn gefangen genommen, um ihn für seine Zwecke zu missbrauchen.

Dino-Alarm!
Interaktive, mehrstufige Arenen waren schon immer ein Markenzeichen der *Dead or Alive*-Reihe, und sie feiern auch diesmal ihr Comeback. Das Trainings-Szenario ausgeklammert, zählten wir in der Preview-Fassung insgesamt 13 verschiedene Schauplätze. In „Throwdown" zum Beispiel findet das Kräftemessen der Spielfiguren in einer düsteren Hinterhofgasse statt. Der Clou aus Leveldesign-Sicht: Die jubelnden Zuschauer am Rand wollen unbedingt, dass der Kampf weitergeht, und schubsen jeden zurück in die Arena, der sich in ihre Nähe verirrt. Dieses Schubsen jedoch bringt den Betroffenen kurzzeitig aus dem Konzept und eröffnet dem Gegner ein Zeitfenster für fiese Konter. Witzige Idee!

Noch besser gefiel uns „Lost Paradise". Gemeint ist damit ein von *Jurrasic Park* inspirierter Freizeitpark. Zerstört man hier eines von drei großen Dinosaurier-Eiern, flattert sofort die Mutter des schlüpfenden Flugsauriers heran, packt den Störenfried, zerrt ihn einige Sekunden in die Luft und lässt ihn dann aus mehreren Metern Höhe fallen.

Weitere Arenen entführen euch auf die Flaniermeile vor einem schicken Kasino, in eine Wrestling-Arena, auf ein rauschendes, chinesisches Straßenfest oder ein ramponiertes Piratenschiff – famos animierter Riesenkraken-Angriff inklusive.

Kampfsystem-Tuning
Schläge kontern Würfe, Würfe eignen sich am besten gegen Griffe und mit Griffen hat man die besten Chancen gegen Schläge: Dieses Schere-Stein-Papier-Prinzip bildete bereits in *Dead or Alive 5* die Grundlage des Kampfsystems und kehrt auch in *Dead or Alive 6* zurück. Die daran andockenden Spielmechaniken wurden allerdings überarbeitet, verfeinert und um neue Elemente ergänzt. Da wäre zum einen die neue „Break Gauge"-Anzeige. Sie befindet sich unter dem Lebensenergiebalken und füllt sich, wenn wir Treffer landen, Treffer kassieren, Attacken blocken und vieles mehr. Hat der Balken sein Maximum erreicht, steht ein sogenannter Break Blow (Vorwärts + R1 auf dem Controller) zur Verfügung. Break Blows sind immer dann nützlich, wenn



Durch Erfolge in den einzelnen Spielmodi verdient man sich Münzen, die dann spannende Infos in einer 77 Einträge umfassenden DoA-Enzyklopädie freischalten.

Das Publikum im Hintergrund des Schauplatzes „DoA Colloseum“ gibt ordentlich Gas. Wer genau hinschaut, erkennt jedoch noch vereinzelt Klon-Zuschauer.

Zerdeppert man in „Lost Paradise“ eines dieser Dino-Eier, landet man Sekunden später in den Fängen dieses Flugsauriers.

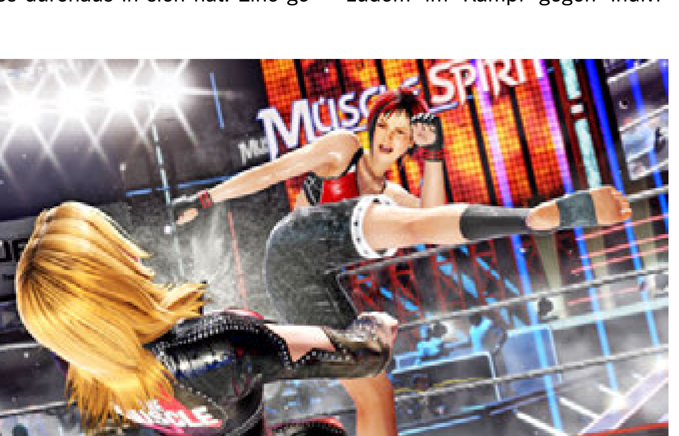
uns ein Gegner mit mittleren und hohen Attacken in die Enge treibt und dringend ein Befreiungsschlag her muss.

Das Gegenstück dazu ist der Break Hold. Einmal ausgelöst, kontern wir mit damit sowohl niedrige als auch mittlere und hohe Attacken. Natürlich immer vorausgesetzt, es steht noch genug Balkenenergie zur Verfügung.

Ein weiteres, taktisch wertvolles Manöver hört auf den Namen Fatal Rush. Auch hier ist die Durchführung im Grunde genommen ein Kinderspiel und sehr einsteigerfreundlich. Kurz viermal hintereinander auf die R1-Taste tippen, schon feuert die eigene Spielfigur eine sehenswert choreografierte Kombo in Richtung Gegner ab, die es durchaus in sich hat. Eine gefüllte „Break Gauge“-Leiste setzt der Fatal Rush übrigens nicht voraus, wohl aber, dass der erste Treffer der Schlagabfolge sein Ziel trifft und nicht abgeblockt wird.

Toller Trainingsmodus

Wem all das immer noch zu kompliziert klingt, den können wir beruhigen. *Dead or Alive 6* bietet einen durchdachten Trainingsmodus mit insgesamt 40 Kapiteln. Jedes Kapitel untergliedert sich in zahlreiche, beliebig oft wiederholbare Einzellektionen. Seien es nun Würfe, Seitwärtsschritte oder die korrekte Ausführung einer kritischen Betäubung (Stun genannt) – hier bleibt wirklich keine Frage unbeantwortet. Im „Freien Training“ dürfen wir das Gelernte zudem im Kampf gegen individuell konfigurierbare KI-Gegner solange einstudieren, bis wirklich jeder Handgriff sitzt. Wer sich gezielt für härtere Gegner und Online-Duelle vorbereiten möchte, sollte sich derweil den brandneuen *DoA*-Quest-Modus vormerken. Jede der insgesamt 98 *DoA*-Quests konfrontiert euch mit drei verschiedenen Mini-Herausforderungen. „Führe einen Bodenangriff aus“, „Verursache 60 Schadenspunkte“, „Schließe die Quest in unter 50 Sekunden ab“ – die Aufgaben beginnen einfach, steigern den Schwierigkeitsgrad aber kontinuierlich. Der Lerneffekt ist entsprechend hoch und wird pro abgeschlossener Quest mit maximal drei Sternen belohnt, die neue Quests freischalten. Ein fordernder Zeitvertreib! Und ein weiterer Grund, warum *DoA 6* der vielfältigste Serienteil werden könnte. ❑



Jedes Match lässt sich spielintern als Wiederholung aufzeichnen und dann im Nachhinein aus allen Blickwinkeln begutachten.

SÖNKE MEINT



„Konsequente Weiterentwicklung, mit der auch Neulinge warm werden“

Gezähmte Oberweiten-Physik und weniger übersexualisierte Outfits – mit dieser Design-Entscheidung tut sich Team Ninja in der Tat einen großen Gefallen. Denn so wird die Marke nicht nur ihr Schmuddel-Image ein Stück weit los, sondern öffnet sich auch einer größeren Zielgruppe. Der stark verbesserte Trainingsmodus, leicht umsetzbare Einsteiger-Kombos sowie kleine Details wie die *DoA*-Enzyklopädie unterstreichen dabei das Bestreben der Entwickler, Einsteiger ins Boot zu holen. Langzeit-Fans wiederum werden vor allem die aufgepeppte Optik, die neuen taktischen Möglichkeiten, die verrückten Arenen, Nico und Diego sowie den *DoA*-Quest-Modus zu schätzen wissen. Ob Team Ninja in Sachen DLC-Wahnsinn wieder so über die Stränge schlägt wie bei Teil 5, wird sich allerdings noch zeigen.

KURZMELDUNGEN

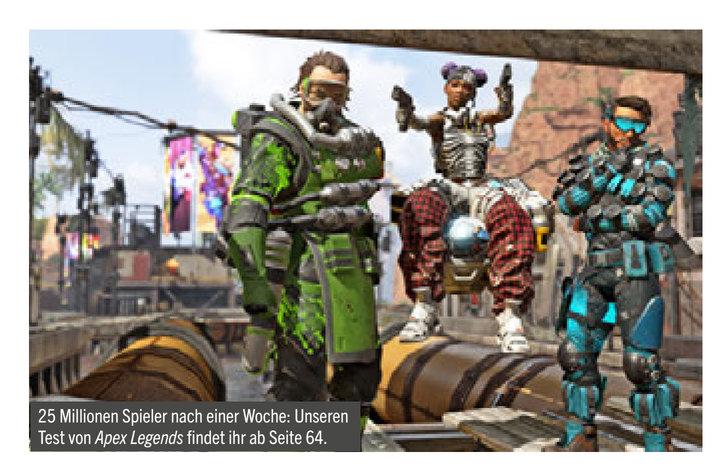
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

APEX LEGENDS

Battle-Royale-Shooter mit 25 Millionen Spielern nach einer Woche

Der neue Battle-Royale-Shooter *Apex Legends* schreibt eine Erfolgsgeschichte. Wie Electronic Arts und Entwickler Respawn Entertainment (*Titanfall*) im Rahmen eines Rückblicks auf die Launch-Woche bekannt gegeben haben, verzeichnete das Actionspiel nach sieben Tagen mehr als 25 Millionen Spieler. Der bisher höchste Peak von *Apex Legends* liegt derzeit bei etwas über zwei Millionen gleichzeitig aktiven Spielern. Auch auf der Streaming-Plattform Twitch ist der Battle-Royale-Shooter von Respawn Entertainment weiterhin sehr beliebt und belegte in der Launch-Woche fast durchgehend den ersten Platz in der Kategorie „meiste Zuschauer". Im März fällt der Startschuss für Season 1 und den Battle-Pass. Dann erwarten Spieler erste neue Inhalte. Auf die Frage, wann genau neue Maps kommen werden, gab Studiochef Vince Zampella in einem aktuellen Interview zwar keine Antwort. Allerdings bestätigte er, dass Spieler sich in den nächsten Wochen und Monaten auf jede Menge neuer Inhalte für den Battle-Royale-Shooter freuen dürften. Dabei stellte er auch neue Maps in Aussicht: „Die aktuelle Version von King's Canyon durchlebte während der Entwicklung zahlreiche Änderungen", kommentierte Zampella und ergänzte, dass man die Map sowohl in größerer als auch in kleinerer Version ausprobiert hätte. Die aktuelle Fassung sei schließlich der Favorit der Entwickler. „Das bedeutet aber nicht, dass wir in Zukunft nicht ganz andere Maps zu sehen bekommen", sagte Zampella weiter. Es werde neue Maps geben, kommentierte der Respawn-Chef im Interview und sagte, dass durchaus auch größere Karten ins Spiel kommen könnten, „sofern sie bei unseren Tests Spaß machen". Die neuen Karten werden vermutlich schrittweise bei *Apex Legends* eingeführt. Hinzu kommen neue Spielmodi, Charaktere, Waffen und Skins. Die Zahl der frischen Inhalte hängt nach Angaben von Zampella vom Erfolg von *Apex Legends* ab. Einem User sind unterdessen Hinweise auf einen Zwei-Spieler-Koop-Modus aufgefallen. „ShiinaBR", der in der Vergangenheit bereits bei *Fortnite* Hinweise auf wenig später eingefügte Inhalte finden konnte, durchwühlte nun die Spieldateien von *Apex Legends* und entdeckte entsprechende Spuren. ❑

Info: www.ea.com/de-de/games/apex-legends

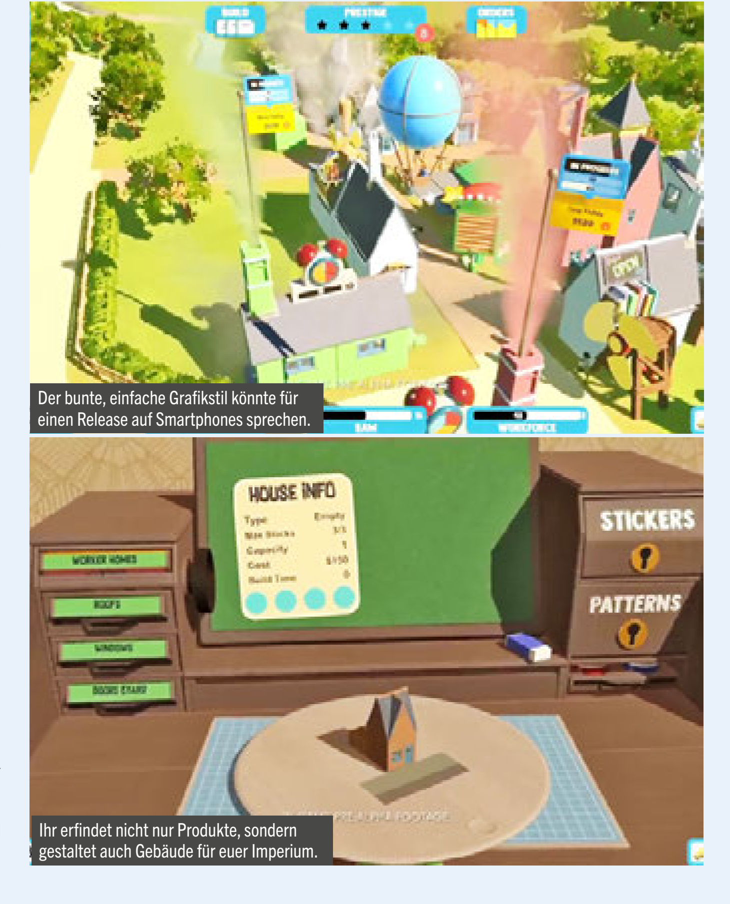

25 Millionen Spieler nach einer Woche: Unseren Test von *Apex Legends* findet ihr ab Seite 64.

LEGACY

Erste Infos zu Molyneux-Spiel

Peter Molyneux (*Fable*, *Black & White*, *Dungeon Keeper*, *Populous*) zeigte am 11. Februar 2019 erste Spielszenen aus seinem neuen Projekt *Legacy*, welches 2017 angekündigt wurde und bei 22 Cans, dem Entwicklerstudio von Molyneux, entsteht. Bei *Legacy* handelt es sich um eine Art Unternehmer- und Industrie-Simulation. Zunächst erfindet ihr in einer Hinterhofwerkstatt diverse Produkte (etwa sprechende Plüschtiere oder ein Telefon), später kümmert ihr euch um den Aufbau eures Firmenimperiums und müsst Arbeiter einstellen, Produktionsabläufe überwachen, Rohstoffe kaufen und eure Position am Markt sichern sowie ausbauen. Typisch Molyneux umfasst der Titel auch ethische Aspekte, so sollt ihr es in der Hand haben, wie ausbeuterisch oder gutherzig ihr das Unternehmen führt. Weder Plattformen noch ein Erscheinungstermin für *Legacy* stehen bislang fest, angeblich ist ein Release auf Smartphones geplant. Da werden Erinnerungen an das (auf dem PC) gescheiterte *Godus* wach: Seit 2014 darbt der geistige Nachfolger von *Populous* auf Steam im Early-Access-Nimbus; gerüchteweise wurde die Arbeit an der PC-Fassung schon vor drei Jahren eingestellt, während die Mobile-Fassung aktualisiert wird. Viele Fans und Geldgeber – Molyneux sammelte auf Kickstarter Spenden für die Verwirklichung von *Godus* – waren erzürnt über ihrer Ansicht nach nicht eingehaltene und irreführende Versprechungen. Als Reaktion auf die Kritik zog sich Molyneux jahrelang aus der Öffentlichkeit zurück, beteuerte gar in einem Interview, nie mehr mit der Presse reden zu wollen. Somit fällt es schwer, uneingeschränkt optimistisch auf die Zukunft von *Legacy* zu blicken, auch wenn das Konzept interessant klingt. ❑

Info: www.22cans.com

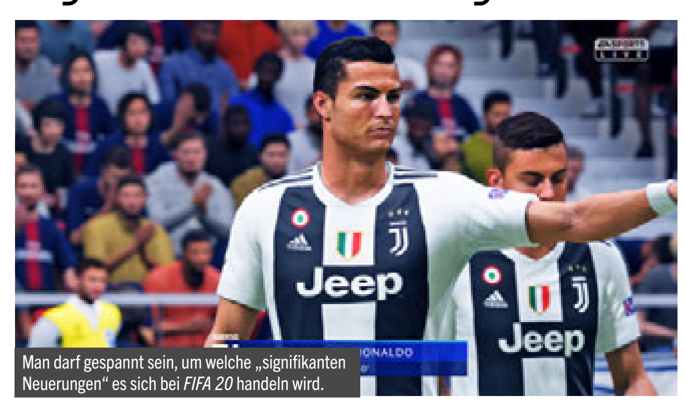


Der bunte, einfache Grafikstil könnte für einen Release auf Smartphones sprechen.

Ihr erfindet nicht nur Produkte, sondern gestaltet auch Gebäude für euer Imperium.

FIFA 20

Signifikante Neuerungen



Man darf gespannt sein, um welche „signifikanten Neuerungen" es sich bei *FIFA 20* handeln wird.

Im Rahmen des jüngsten Finanzreportings lieferte Blake Jorgensen, Finanzchef bei Electronic Arts, einen Ausblick auf das aktuelle Jahr. So ist für EA natürlich auch 2019 der Release eines neuen *FIFA*-Spiels fest eingeplant – angesichts des wirtschaftlichen Erfolgs von *FIFA 19* mit 20 Millionen verkauften Exemplaren wenig überraschend, wenngleich die Verkaufszahlen diesmal hinter den hohen Analystenerwartungen zurückgeblieben sind. Eine konkrete Ankündigung mit Trailer, Screenshots und ersten Feature-Details steht zwar noch aus. Jorgensen kündigte allerdings an, dass sich Spieler bei *FIFA 20* auf „signifikante Neuerungen" freuen dürften. Mit welchen frischen Features die Entwickler die diesjährige Fußballsimulation schmücken werden, geht aus den Angaben jedoch nicht hervor. Mit einer Ankündigung ist mutmaßlich im Verlauf des Frühjahrs zu rechnen. Electronic Arts rechnet für dieses Jahr mit einem weiteren Wachstum, sowohl für die Marke als auch für den beliebten Ultimate-Team-Modus. Dass Letzterer für *FIFA 20* weiter verbessert und optimiert wird, dürfte daher beschlossene Sache sein. Der Release des neuen *FIFA*-Teils erfolgt voraussichtlich dieses Jahr im September. ❑

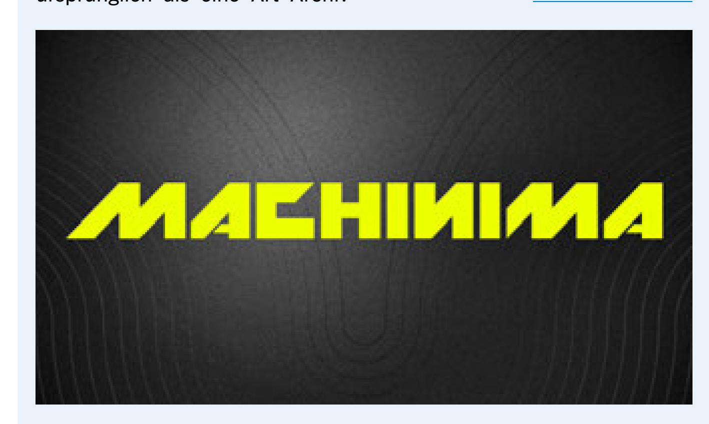
Info: www.easports.com/de/fifa

MACHINIMA

Macht die Schotten dicht

Eine Legende geht: Der äußerst beliebte YouTube-Kanal Machinima wurde aufgelöst. Nach dessen Verschwinden Anfang des Jahres folgte nun die offizielle Bestätigung. Grund dafür war die Fusionierung der Betreiber Otter Media mit einem anderen Unternehmen. Alle bisherigen Inhalte des Kanals (darunter auch Videos zu Spielen und Parodien wie etwa Battlefield Friends) sind nicht mehr abrufbar. Bislang existieren keine Pläne für eine Fortführung. Der Kanal geht auf das im Jahre 2000 gegründete Unterhaltungsnetzwerk Machinima, Inc. zurück, welches ursprünglich als eine Art Archiv für Videoproduzenten von Computerspielinhalten gedacht war. Der Name Machinima selbst war dabei auf einen Rechtschreibfehler der Wortneuschöpfung machinema aus machine und cinema zurückzuführen. Besondere Aufmerksamkeit erlangte das Netzwerk bereits in seinem Gründungsjahr durch den Release von Quad God, dem ersten Mitschnitt eines Videospiels in normalen Videodateiformaten überhaupt. Über die Jahre wurden so verschiedenste Serien auf Basis bekannter Videospielreihen erschaffen. ❑

Info: www.machinima.com

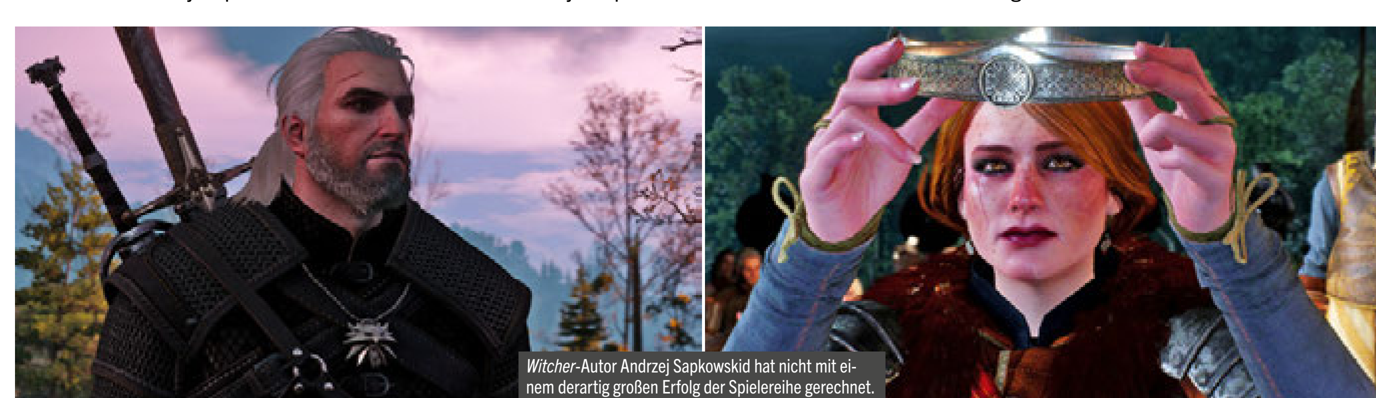


CD PROJEKT RED

Witcher-Autor erhält nun doch mehr Geld

Im Streit zwischen CD Projekt Red und dem polnischen *Witcher*-Autor Andrzej Sapkowski scheint das finale Kapitel aufgeschlagen. Wie aus einem aktuellen polnischen Artikel hervorgeht, haben sich beide Parteien vor kurzem gütlich geeinigt. Demnach erhält der Autor doch noch eine weitere Zahlung als Anerkennung für seine Arbeit. Die Streitigkeiten zwischen dem Entwicklerstudio CD Projekt Red und dem Autor Andrzej Sapkowski bestehen bereits seit einigen Jahren. Der 60-jährige Schriftsteller forderte in der Vergangenheit mehrfach mehr Geld als Vergütung für seine Arbeit und wollte somit vom großen Erfolg der *Witcher*-Spiele profitieren. Das lehnten die Entwickler allerdings stets ab – bis jetzt. Das polnische Magazin Puls Biznesu berichtete, dass sich beide Parteien nach längerem Zwist nun doch noch geeinigt haben. Demnach erhält Andrzej Sapkowski eine weitere Vergütung. Über die Höhe des Betrags ist bisher zwar nicht allzu viel bekannt. Doch aktuellen Informationen zufolge ist die Summe deutlich niedriger als die umgerechnet 16 Millionen Dollar, die der Autor noch im Oktober des vergangenen Jahres von CD Projekt RED forderte. Der ursprüngliche Deal rund um das Urheberrecht für die Romane zur Verwendung in Videospielen hatte seinerzeit ein Volumen in Höhe von umgerechnet 9.350 Dollar. Sapkowski glaubte damals nicht wirklich an einen finanziellen Erfolg der Spiele, womit er sich – wie wir mittlerweile wissen – ziemlich geirrt hat. Auf Nachfrage zu seiner Meinung über die Spiele von CD Projekt RED gab Sapkowski an, niemals ein Computerspiel gespielt zu haben, da sie außerhalb seines Interessenfeldes lägen. Er sei auch nicht in die Entwicklung einbezogen. ❑

Info: www.pb.pl



Witcher-Autor Andrzej Sapkowskid hat nicht mit einem derartig großen Erfolg der Spielereihe gerechnet.

MOBILE-**GAMES-CHECK**

powered by honor

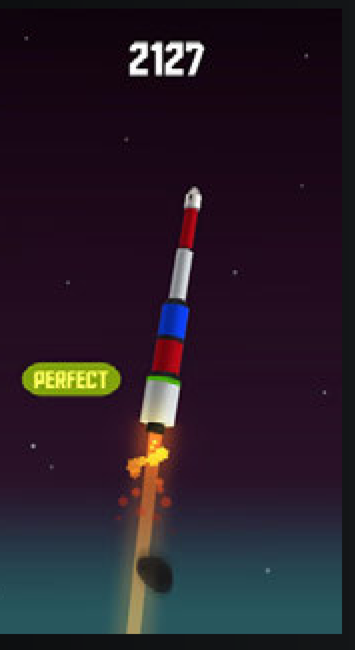


An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

SPACE FRONTIER

Bis zur Unendlichkeit

Leicht zu erlernen, schwer zu meistern: So beschreibt der Entwickler Ketchapp sein Mobilspiel *Space Frontier* – und das trifft in der Tat zu. In diesem Arcade-Game fliegt ihr eine Rakete von der Erde so weit in den Weltraum wie möglich. Dabei schrumpfen die einzelnen Abschnitte eurer Rakete. Immer wenn ein schwarzer Ring erreicht wird, müsst ihr mittels Touchscreen-Berührung reagieren. Berührt ihr den Screen allerdings zum falschen Zeitpunkt, explodiert euer Raumfahrzeug in tausend Teile und der Versuch ist gescheitert. Richtiges Timing hingegen lässt die Rakete besonders hoch fliegen. Für die durch erfolgreiche Starts und Flüge verdiente Spielwährung ersteht ihr Erweiterungen für eure Rakete, dank der ihr noch weiter fliegen könnt, sowie optische Varianten. Schafft ihr es bis zu einem neuen Planeten, startet ihr sodann von dort aus statt von der Erde. Zumindest so lange, bis ihr wiederum den nächsten Planeten erreicht. Das Spielziel ist simpel: Erzielt den besten Highscore! Als Belohnung warten Ruhm und Ehre.



INFOS

GENRE: Arcade
ENTWICKLER: Ketchapp
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Kostenlos

WERTUNG



LIFELINE: DAS EXPERIMENT

Spannung pur!

Lifeline: Das Experiment ist ein spannendes und mitreißendes textbasiertes Adventure-Spiel, das in Echtzeit abläuft. Ihr müsst dem gestrandeten V. Adams auf der Suche nach seiner Identität helfen und ihn in Sicherheit bringen. Adams berichtet euch regelmäßig von seinen Erlebnissen, dazu erhaltet ihr auf eurem Smartphone Benachrichtigungen über den Tag verteilt. Ganz so also, als würde Adams im Spiel ebenfalls einen realen Tagesrhythmus erleben. Immer wieder müsst ihr Entscheidungen für den Hilfesuchenden treffen, welche die Geschichte in die eine oder andere Richtung lenken. Das kann folgenschwere Konsequenzen nach sich ziehen. Bedenkt all eure Entscheidungen also mit reichlich Bedacht, um den weitestgehend hilflosen Adams nicht ins offene Messer laufen zu lassen. Besonders spannend sind die Abschnitte, bei denen ihr das Spiel auf eurem Gerät geöffnet lasst und in kurzen Abständen erfahrt, wenn Adams zum Beispiel einen dunklen Tunnel durchquert oder ähnlich Aufregendes erlebt.

INFOS

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: 3 Minute Games
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: 2,29 Euro

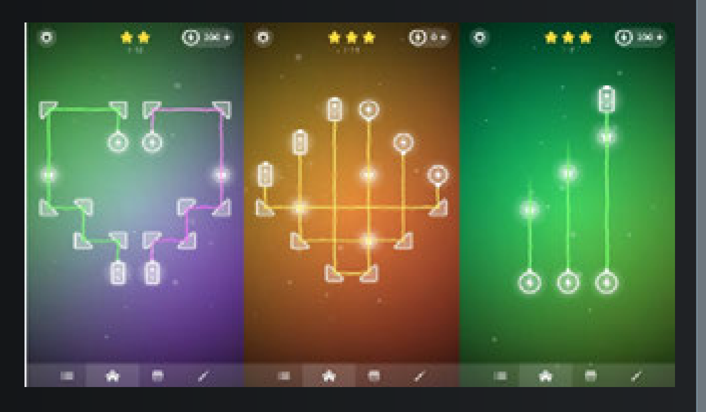
WERTUNG



LASER OVERLOAD

Laser sind zum Rätseln da

Im optisch sehr ansprechenden Geduldsspiel *Laser Overload* dreht sich alles um das korrekte Zurechtdrehen unterschiedlicher Reflektoren. Ein oder mehrere Energiequellen strahlen Laserstrahlen aus, diese müsst ihr durch geschicktes Zurechtdrehen zu Batterien umlenken. (Fast) alle Levels beinhalten mehrere Sterne, die ihr mit den Lasern erwischen müsst, um eine gute Bewertung zu bekommen. *Laser Overload* wird mit fortschreitendem Spielverlauf immer kniffliger, weil immer wieder neue Arten von Rätseln und vor allem neue Typen von Reflektoren dazukommen. Müsst ihr zu Beginn nur simple 90-Grad-Reflektoren handhaben, bekommt ihr es später mit Mehrfach-Verteilern oder miteinander gekoppelten Verteilern zu tun. Das Spiel ist komplett kostenlos, gegen einen geringen Betrag könnt ihr aber die Werbung entfernen. Zu kaufen für erspielte (oder für mit Echtgeld erstandene) Münzen gibt es optische Variationen von Laser und Hintergrund.



INFOS

GENRE: Geduldsspiele
ENTWICKLER: Tap Anywhere
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Kostenlos

WERTUNG



MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



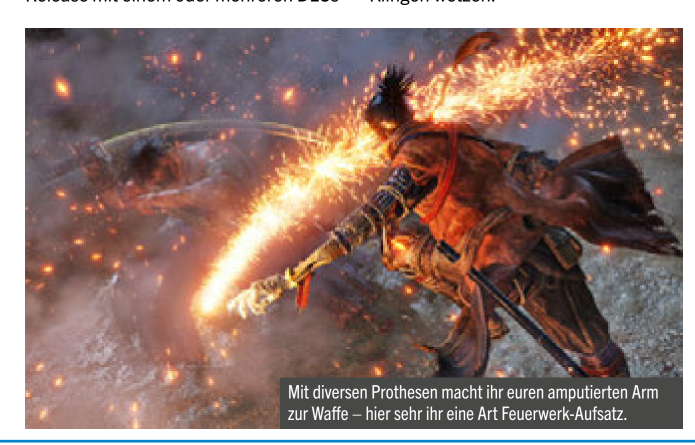
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

„Zeit, um aus dem Schatten von Dark Souls zu treten“

Genre: Action-Adventure
Entwickler: From Software
Publisher: Activision
Termin: 22. März 2019

Wie war das – man lebt nur einmal? Von wegen! In From Softwares neuer Ninja-Action kommt der Tod öfter als Ron Jeremy zu seinen besten Zeiten.

Weniger Rollenspiel, kein Charaktereditor, dafür unendlich Ausdauer und ein stark erweitertes Bewegungsrepertoire – From Software bemüht sich, das alte Rezept, das unter dem Titel *Dark Souls* Weltberühmtheit erlangt hat, aufzupeppen. Unsere ersten Kostproben erwiesen sich bislang als sehr schmackhaft, denn trotz der Neuerungen bleibt sich das Studio in Sachen Präsentation und Anspruch treu. Der untote Mönch, der nun gesondert in einem (allerdings ziemlich kurzen) Trailer vorgestellt wurde, vermöbelte uns letztes Jahr auf der Gamescom nach Strich und Faden. Ziemlich schade allerdings, dass anders als bei *Dark Souls 3* wohl keine Beta mehr stattfindet, bei der Fans im Vorfeld ihren Mut beweisen können. Allerdings hat das auch einen Grund: Anders als *Bloodborne* und Co. bietet *Sekiro* keinen Netzwerkmodus, bei dem man online andere Spieler heimsuchen oder unterstützen kann. So nervenaufreibend die Auseinandersetzungen auch sind und so vielschichtig das Kampfsystem daherkommt, die Technik war noch nie die große Stärke des japanischen Studios. Wie gut *Sekiro* auf dem PC aussieht und wie flüssig es läuft, wird der Test im nächsten Monat zeigen. Thematisch jedenfalls liegt *Sekiro* mit dem Japan-Setting voll im Trend – und der einzige Konkurrenztitel mit ähnlicher Ausrichtung auf dem PC erscheint mit *Nioh 2* frühestens im Herbst dieses Jahres. Ziemlich wahrscheinlich wird *Sekiro* irgendwann nach Release mit einem oder mehreren DLCs erweitert – das hat bei From Software (und bei Publisher Activision sowieso) bereits Tradition. Und ich gehe nun die Klingen wetzen.


Mit diversen Prothesen macht ihr euren amputierten Arm zur Waffe – hier sehr ihr eine Art Feuerwerk-Aufsatz.



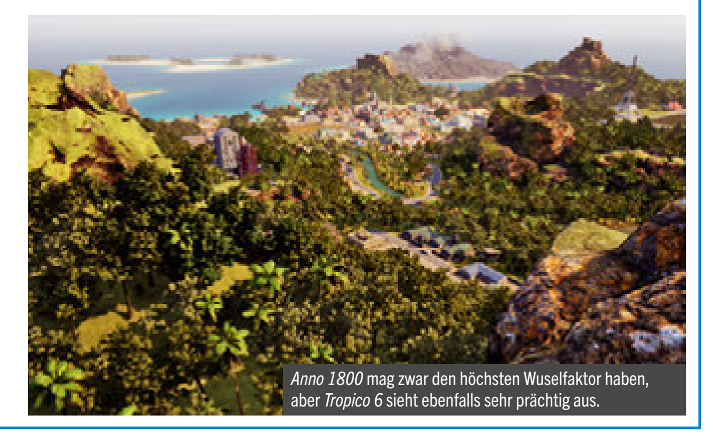
TROPICO 6

„Die humorvolle Kampagne ist für mich fast am wichtigsten.“

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 29. März 2019

Die Beta-Version hat zwar einen guten, aber auch etwas verbuggten Eindruck hinterlassen. Wie gut, dass Kalypso den Entwicklern nun mehr Zeit lässt.

Ob ich mich schlussendlich mehr auf *Anno 1800* oder *Tropico 6* freuen soll, diesbezüglich habe ich mich noch nicht festlegt. Während *Anno 1800* mit einer etwas detaillierten Grafik und mehr Optionen punktet, gefällt mir seit jeher die humorvolle Kampagne des Bananenstaat-Simulators ungemein gut. Ebenso sehe ich viel Potenzial in puncto Neuerungen: *Tropico 6* beschert uns unter anderem die Möglichkeit, dass wir uns anstatt auf einer Insel nun auf mehreren Eilanden ausbreiten können. Das sieht nicht nur dank der neu eingesetzten Unreal 4 Engine überaus schick aus, sondern stellt uns auch vor neue Herausforderungen. Die Entwickler haben die Kampagnenkarten nämlich so entworfen, dass wichtige Ressourcen meistens auf unterschiedlichen Inseln verteilt liegen. Ergo: Es ist sehr wichtig, dass wir für einen optimalen Transport der Güter sorgen, damit unsere Fabriken keine Engpässe bekommen. Zudem macht es sich in *Tropico 6* bemerkbar, dass im Gegensatz zu den Vorgängern alle Inselbewohner mit ihren individuellen Tagesabläufen simuliert werden. So lässt sich beim Verfolgen eines Bürgers schnell sehen, ob der Weg zum Arbeitsplatz etwa viel zu lang ist und wie es um seine Freizeitaktivitäten bestellt ist. Schön finde ich es auch, dass uns insgesamt in allen Bereichen viel mehr Gebäude zur Verfügung stehen und man nun zum Beispiel ein prächtiges Touristenparadies erschaffen kann. Einzig die vielen Bugs haben mich bei der letzten Vorschau im Dezember ein wenig stutzig gemacht. Da *Tropico 6* aber nun erst am 29. März erscheinen soll, dürften die Entwickler den Fehlerteufel zum Release locker ausgetrieben haben.


Anno 1800 mag zwar den höchsten Wuselfaktor haben, aber *Tropico 6* sieht ebenfalls sehr prächtig aus.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Devil May Cry 5
Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 8. März 2019

Sekiro: Shadows Die Twice
Genre: Action-Adventure
Entwickler: From Software
Publisher: Activision Blizzard
Termin: 22. März 2019

Generation Zero
Genre: Shooter
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Avalanche Studios
Termin: 26. März 2019

Anno 1800
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Termin: 16. April 2019

Imperator: Rome
Genre: Strategie
Entwickler: Paradox
Publisher: Paradox
Termin: 25. April 2019

Tom Clancy's The Division 2
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Termin: 15. März 2019

Outward
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Nine Dots Studio
Publisher: Deep Silver
Termin: 26. März 2019

Tropico 6
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 29. März 2019

Mortal Kombat 11
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Termin: 23. April 2019

A Plague Tale: Innocence
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 14. Mai 2019



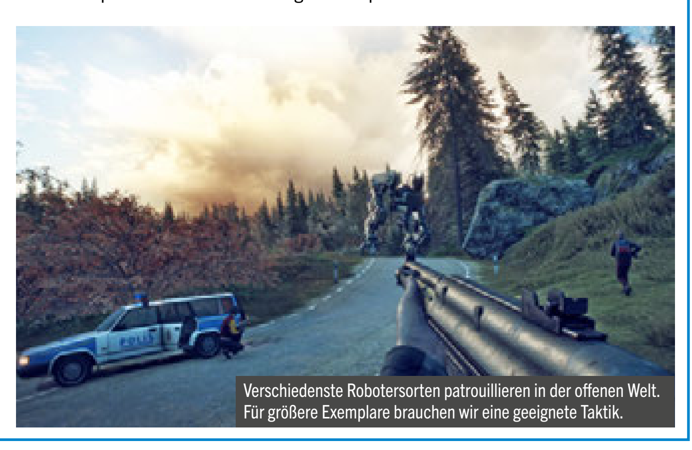
GENERATION ZERO

„Taktische Roboterhatz mit Koop und schickem Setting? Bin dabei!"

Genre: Shooter
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Avalanche Studios
Termin: 26. März 2019

In Schweden sind die Roboter los: Die Macher von *Just Cause* und *Rage 2* servieren vielversprechende Open-World-Action für bis zu vier Spieler!

Ich gestehe: Im ganzen Trubel der letzten Monate lief *Generation Zero* bei mir ziemlich unter dem Radar. Doch jetzt steht der Release vor der Tür und ich wurde doch noch richtig neugierig. Allein das schicke Setting ist für mich Grund genug, den Open-World-Shooter auszuprobieren: *Generation Zero* spielt im Schweden der 80er-Jahre, wo die gesamte Bevölkerung urplötzlich verschwunden ist – stattdessen patrouillieren nun verschiedenste, tödliche Roboter durch die malerische Landschaft. Ich muss herausfinden, was in der Welt vorgefallen ist, die riesige offene Map erkunden und ums Überleben kämpfen – klingt schon mal nicht schlecht! Meinen Charakter darf ich mir selbst zusammenbasteln und im Laufe des Spiels mit allerlei Talenten verbessern, außerdem muss ich die leer stehenden Häuser nach Vorräten und Materialien absuchen, mit denen ich meine Ausrüstung verbessere. In Kämpfen geht man idealerweise taktisch vor, kombiniert seine Waffen und Talente und trickst die Roboter clever aus. Das geht entweder alleine im Singleplayer oder mit bis zu drei Freunden, die jederzeit ins Abenteuer einsteigen können. Technisch basiert *Generation Zero* auf der leistungsfähigen Apex Engine, die schon in *Just Cause 4* und demnächst in *Rage 2* zum Einsatz kommt. Sie ermöglicht eine riesige offene Spielwelt mit detailreichen Landschaften, Tag-und-Nacht-Wechseln und dynamischem Wettersystem – ganz schön hübsch! Der Preis hat mich allerdings überrascht: *Generation Zero* kostet nur 35 Euro, es ist also kein Vollpreis-Titel. Wird der Open-World-Shooter womöglich kürzer ausfallen als gedacht? Ende März werde ich's sicher rausfinden – hoffentlich kann ich bis dahin genügend Mitspieler zusammentrommeln!


Verschiedenste Robotersorten patrouillieren in der offenen Welt. Für größere Exemplare brauchen wir eine geeignete Taktik.



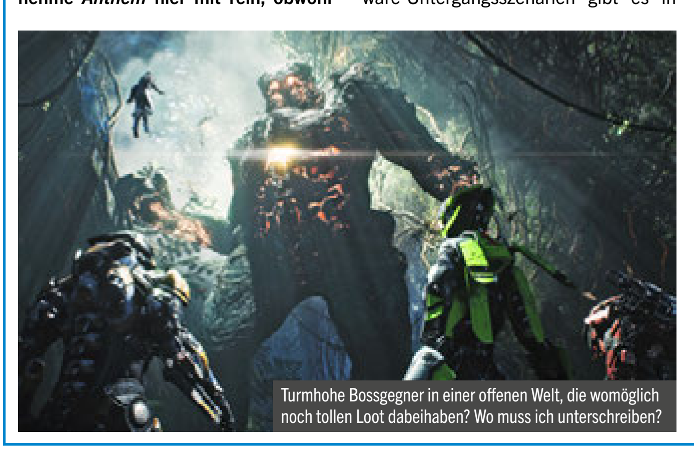
ANTHEM

„Ich werde auf jeden Fall zum Start die Server unsicher machen."

Genre: Online-Shooter/RPG
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Termin: 22. Februar 2019

Regeln sind da, um gebrochen zu werden. Fragwürdiges Mantra, aber in dem Fall folge ich ihm einfach mal und nehme *Anthem* hier mit rein, obwohl es bereits erschienen ist, wenn ihr das hier lest …

Denn trotz aller Unkenrufe und Bioware-Untergangsszenarien gibt es in den nächsten Monaten kaum ein Spiel, auf das ich mich so sehr freue wie auf *Anthem*. Mit Abstrichen vielleicht noch *The Division 2*. Klar, natürlich finde ich es schade, dass mich hier wahrscheinlich keine epische Bioware-Geschichte erwartet, mit vielseitigen, tiefgründigen Charakteren, Wendungen und jeder Menge Lore im Hintergrund. Dafür freut sich der Teil von mir umso mehr, der bereits seit Jahren Online-Rollenspiele und Multiplayer-Shooter unsicher macht. Ich hoffe auf eine tolle Loot- und Crafting-Spirale, die mich wie bei *WoW* und Co. einfängt und mich dazu treibt, meinen Charakter immer weiter zu verbessern und mit tollerem Krempel auszustatten. Ich hoffe auf eine große, offene Welt voller Geheimnisse, spannender Ereignisse und natürlich auch Monster, die sich für Erfahrung und/oder Ausrüstung kräftig auf den Kopf hauen lassen. Und als Team-Shooter-Fan, der aktuell *Destiny 2*, *Overwatch* und *Apex Legends* zockt, hoffe ich, dass die Entwickler schöne Mechaniken einbauen, die eine gelungene Zusammenarbeit im Squad belohnen und nicht nur die Treffsicherheit des Einzelnen. Ob das alles der Fall sein wird? Keine Ahnung, denn bisher hatte ich nicht die Gelegenheit, Biowares Online-Shooter-Gehversuch anzuzocken, auch nicht am Beta-Wochenende. Aber auf jeden Fall werde ich zum Release mit ein paar Waffenbrüdern im Geiste die Server unsicher machen. Und wenn uns das Spiel wider Erwarten doch nicht taugt, gibt es ja glücklicherweise jede Menge Alternativen, die ich hier schon aufgezählt habe.


Turmhohe Bossgegner in einer offenen Welt, die womöglich noch tollen Loot dabeihaben? Wo muss ich unterschreiben?

Far Cry: New Dawn

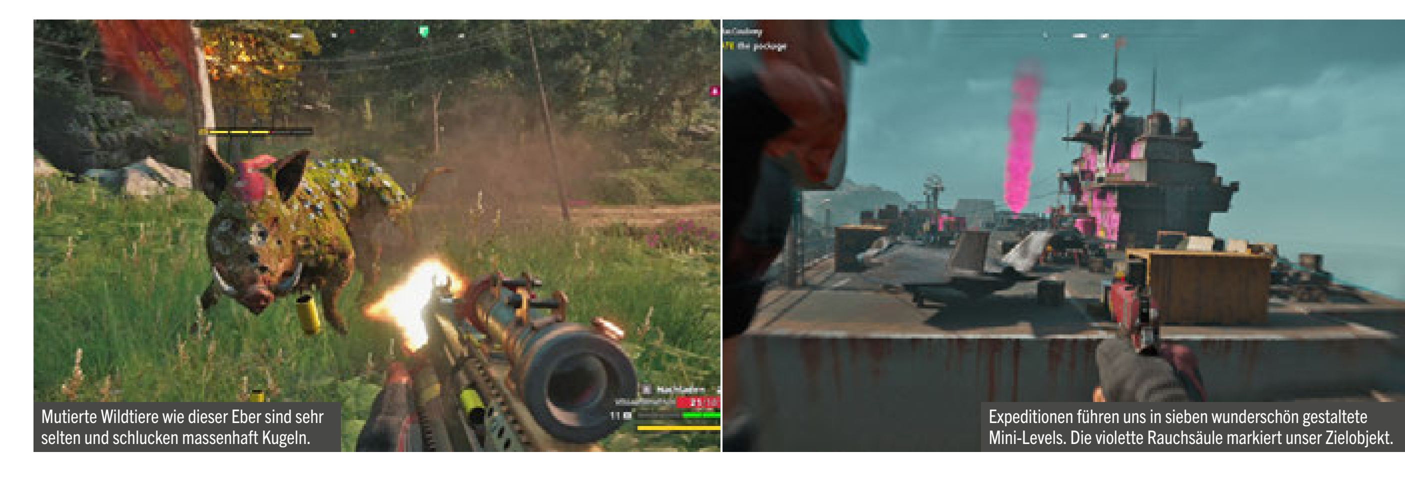
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 15. Februar 2019
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 18 Jahren

Far Cry gibt's jetzt auch in rosa. Die Neuerungen: rar gesät. Im Test klären wir, warum der Reiz der Serie langsam verfliegt – und *Far Cry* trotzdem noch viel Spaß macht! **Von:** Felix Schütz

Von dem „New" im Titel sollte man sich nicht täuschen lassen. Denn wirklich neu ist an *Far Cry: New Dawn* erstaunlich wenig. Ein bunterer Anstrich, kleine Änderungen an den Waffenklassen und ein frischer Missionstyp sind im Grunde schon alles, was der Shooter an Neuerungen mitbringt. Dabei wäre deutlich mehr drin gewesen, schließlich ist *New Dawn* eine direkte, wenn auch deutlich kompaktere Fortsetzung zu *Far Cry* 5. Zur Erinnerung (Spoiler): Im kontroversen Finale des fünften Teils ging unsere Zivilisation – mehr oder weniger – in einem globalen Nuklearangriff unter. *New Dawn* knüpft nun 17 Jahre später an diese traurigen Ereignisse an. Das klingt für *Far Cry*-Verhältnisse erst mal spannend, denn ein Postapokalypse-Setting hatten wir in der Reihe schließlich noch nie! Doch herausgekommen ist nur ein weiteres *Far Cry* nach bewährtem Strickmuster, das sich über weite Strecken wie eine Standalone-Erweiterung anfühlt. Beinharte *Far Cry*-Fans kommen aber natürlich trotzdem auf ihre Kosten, denn auch *New Dawn* macht viel Spaß, wenn man weiß, worauf man sich einlässt!

Apocalypse lau

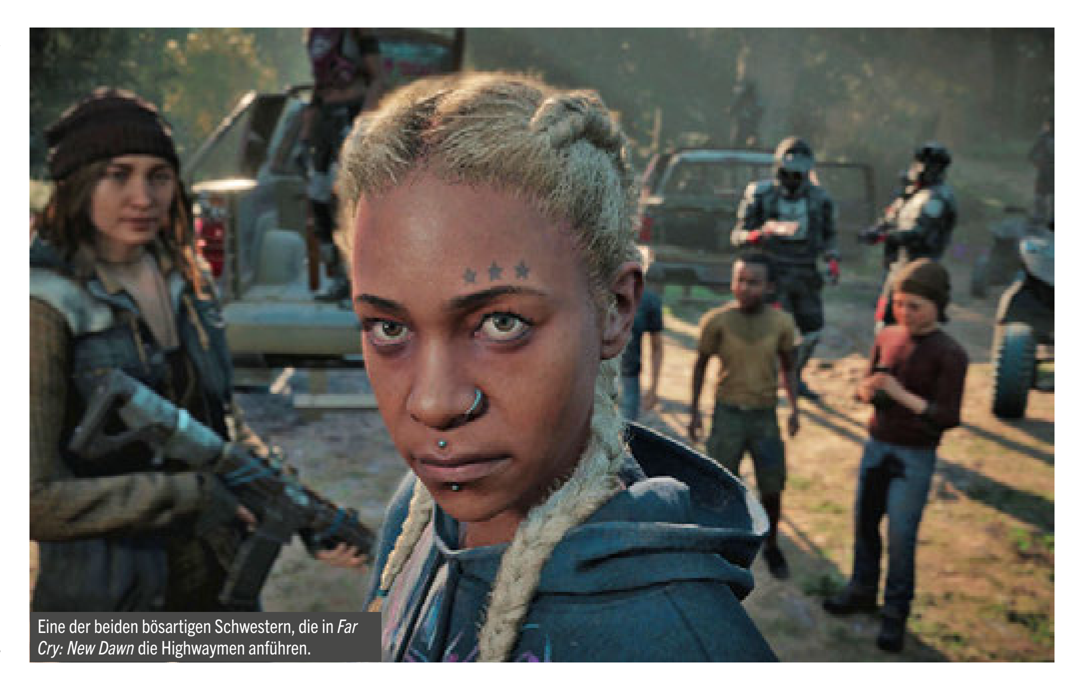
New Dawn bringt uns zurück nach Hope County, Montana, also in die halb verwüstete Welt von *Far Cry 5*. Verstrahlung oder andere Folgen eines Atomkriegs merkt man hier allerdings so gut wie gar nicht; fast scheint es so, als würde Ubisoft das ganze Thema am liebsten ausblenden. Eine verpasste Chance! Die Menschen sind nach ein paar Jahren einfach aus ihren Bunkern zurückgekehrt und machen im Grunde da weiter, wo sie aufgehört haben. Wir reisen wahlweise als männlicher oder weiblicher Aufbauspezialist ins Land, um den Überlebenden bei der Errichtung einer neuen Heimat zu helfen. Dabei geraten wir allerdings prompt in die Fänge der Highwaymen, einer Armee von tyrannischen Schlägern, angeführt von den beiden brutalen Zwillingsschwestern Mickey und Lou. Die hassen gefühlt alles und jeden, doch warum das so ist, wird uns leider nicht so richtig erklärt. Wenn man ihnen überhaupt mal begegnet, lässt unser stummer Held einfach nur minutenlange Monologe voller Drohungen und Beschimpfungen über sich ergehen, die uns im Test aber durchweg kaltgelas-



Mutierte Wildtiere wie dieser Eber sind sehr selten und schlucken massenhaft Kugeln.

Expeditionen führen uns in sieben wunderschön gestaltete Mini-Levels. Die violette Rauchsäule markiert unser Zielobjekt.

sen haben – vielleicht weil *New Dawn* gar nicht erst versucht, die Motivation der Zwillinge glaubhaft zu machen. Oder vielleicht weil wir seit *Far Cry 3* die gleiche Erzählweise einfach schon zu oft gesehen haben. Auch fühlen sich die Stimmungswechsel zwischen überdrehtem, oft einfältigem Humor und bierernsten Momenten, in denen uns das Schicksal der Charaktere plötzlich wieder nahegehen soll, mitunter holprig an; das macht es manchmal schwer, sich auf die eigentlich gute Atmosphäre und die hübsche Inszenierung einzulassen.


Eine der beiden bösartigen Schwestern, die in *Far Cry: New Dawn* die Highwaymen anführen.

Der Schwätzer kehrt zurück

Neben den Schwestern dreht sich ein Teil der Hauptquest auch wieder um die tiefgläubigen Anhänger von Joseph Seed; die waren in *Far Cry 5* noch eine mordlustige Sektenbande, werden diesmal aber als die (halbwegs) Guten dargestellt. Das wirkt so aufgesetzt, dass es gegen Ende kaum noch stört, als Ubisoft sogar noch ein paar Fantasy-Elemente draufpackt – spätestens mit dem letzten Boss entfernt sich *New Dawn* meilenweit von seinem Vorgänger.

Ein echter Lichtblick dagegen sind die deutschen Sprecher, die durch die Bank gute Arbeit leisten und für Atmosphäre sorgen, selbst wenn die Story mal wieder nicht so recht in die Gänge kommt. Ebenfalls ein stimmungsvolles Highlight: Die gelungene Auswahl an Songs, die häufig aus den Radios dudelt. Schönes Detail: Streamer dürfen die lizenzpflichtige Musik auch abschalten.

Postnukleares Paradies

Hope County hat sich seit *Far Cry 5* verändert, wobei die Neuerungen in erster Linie kosmetischer Natur sind. So ist ein Großteil der einst malerischen Wald-und-Wiesen-Landschaft nun mit rosafarbenen Blumen bedeckt – das schaut auch auf den zweiten Blick noch wunderhübsch aus, wird nach einer Weile aber auch ein bisschen eintönig. Aus dem Postapokalypse-Thema hätte man sicher mehr machen können. Optisch passend dazu: Die vielen Wände, Container und andere Oberflächen, die über und über mit rosa- und pinkfarbenen Grafittis bedeckt sind. Mit solchen Kniffen soll sich die Welt grafisch vom Vorgänger abheben, doch so richtig will das nicht gelingen – im Grunde wurde ja nur über die alte Kulisse drübergemalt. Wesentlich schöner und stimmungsvoller sind da schon die zahlreichen Ruinen und überwucherten Schauplätze aus *Far Cry 5*, über die man in *New Dawn* immer wieder stolpert – wer den Vorgänger gespielt hat, entdeckt so manches liebevolle Detail.

Home sweet Home

Die wichtigste Anlaufstelle in *Far Cry: New Dawn* ist unsere Heimatbasis Prosperity. Hier erhalten wir nicht nur unsere Hauptquests, sondern müssen uns auch um den Ausbau der Siedlung kümmern. Das System ist elegant, aber auch so simpel, dass man es bequem von einem einzigen Menü aus bedienen kann: Wir bauen den Stützpunkt einfach in neun Bereichen mit jeweils drei Stufen aus. An einer Werkbank basteln wir bessere Waffen, ein aufgewerteter Garten garantiert uns effektivere Heilpakete und in der Werkstatt schrauben wir je nach Ausbaustufe stärkere Fahrzeuge zusammen. Um die Basis aufzuwerten, müssen wir allerdings tonnenweise Ethanol herbeischaffen, die wichtigste Ressource in *Far Cry: New Dawn*. Also nichts wie raus in die offene Welt!

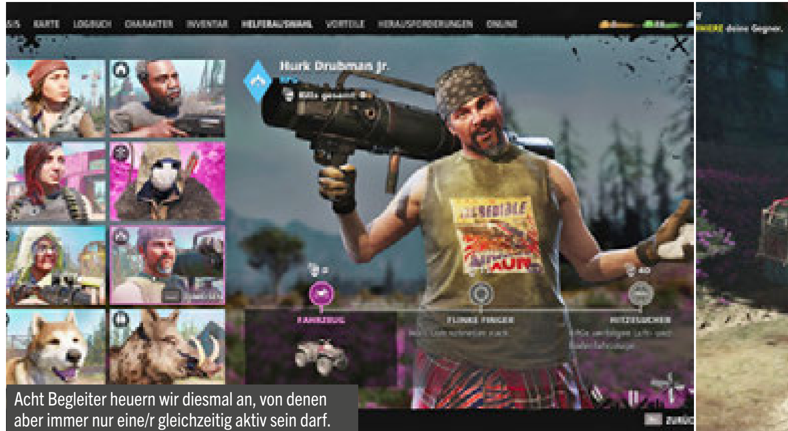
Wie gewohnt können wir zu Fuß oder mit verschiedenen Fahrzeugen unterwegs sein: Autos, Buggys, Motorräder und einiges mehr sind im Angebot, außerdem gibt's Boote, den bewährten Wingsuit und Hubschrauber. Der Fuhrpark geht damit völlig in Ordnung, wir haben lediglich den beliebten Buzzer-Gyrokopter aus *Far Cry 4* vermisst.

Déjà-vu-Erlebnisse in offener Welt

Schon die ersten Schritte in Hope County machen klar: Das hier ist *Far Cry 5* durch und durch. Lediglich der Sammelfaktor ist diesmal höher, denn anstelle von wertlosem Geld müssen wir nun Materialien beschaffen, um unsere Ausrüstung zu verbessern. Dazu plündern wir einfach jeden Ort, den wir auf unseren Streifzügen entdecken, sammeln so Unmengen Klebeband, Draht und anderen Kram ein. Schön: Die Orte werden uns nicht automatisch angezeigt – erst wenn wir (teure) Karten beim Händler kaufen, wird die Ingame-Map mit Symbolen bestückt. Gut so!

Gepflegtes Chaos

Wie im Vorgänger ist *Far Cry: New Dawn* stets bemüht, uns mit Zufallsbeschäftigungen bei Laune zu halten. Egal wo wir unterwegs sind, wir begegnen Angreifern oder Geiseln, Versorgungstrucks und Gefangenentransporter brettern an uns vorbei, gefräßige Wölfe



Acht Begleiter heuern wir diesmal an, von denen aber immer nur eine/r gleichzeitig aktiv sein darf.


Das Arena-Rennen, in dem wir Feindfahrzeuge mit unserem Granatwerfer wegpusten, ist ein Highlight der Hauptquest.



Far Cry: New Dawn spielt sich trotz des neuen Settings fast genauso wie seine Vorgänger.

schleichen sich durch das Unterholz an und befreundete Widerstandskämpfer kommen gelegentlich herbeigefahren, um uns im Kampf zu unterstützen. Das macht die Welt einerseits dynamisch und unterhaltsam, andererseits ist der schiere Chaosfaktor dadurch manchmal etwas zu hoch: Wenn man sich beispielsweise gerade an ein feindliches Lager anschleichen will, dann aber unerwartet von einem Bären angeknabbert wird, der wiederum ein zorniges Stinktier in der Nähe anlockt, wodurch eine gegnerische Patrouille getriggert wird, die prompt das Feuer auf uns eröffnet und so schlussendlich das ganze Lager auf unseren Hals hetzt, dann muss man erst mal tief Luft holen.

Bunte Flora, bissige Fauna

Natürlich macht die belebte Welt mit ihren chaotischen Momenten aber auch den Charme von *Far Cry* aus. Das gilt auch für die glaubhaften, toll animierten Tiere, die wir wieder jagen können, um ihre Häute gegen Ressourcen einzutauschen. Auch das Angel-Minispiel aus *Far Cry 5* ist wieder mit dabei. Das Meucheln von Tieren nimmt diesmal allerdings einen viel kleineren Teil als früher ein, es gibt beispielsweise keine eigenen Jagdmissionen mehr und – bitte um Applaus! – wir müssen auch keinem Stier mehr die Hoden abschneiden. Wer der aggressiven Fauna also lieber aus dem Weg geht, kann das Tierreich von *New Dawn* diesmal weitestgehend ignorieren. Einzige Ausnahme: Es gibt ein paar besondere, mutierte Tiere, etwa einen grün bewachsenen Eber, der massenhaft Kugeln schluckt – ihn muss man beispielsweise besiegen und häuten, um eine bestimmte Shotgun freizuschalten. Doch selbst darauf kann man gut verzichten, da es genügend andere Waffen gibt.

Alte Stärken

Weil das kostbare Ethanol unentbehrlich ist, erhalten wir es auf anderen, deutlich spaßigeren Wegen. So können wir unterwegs feindliche Tanklaster überfallen und sie in unsere Basis zurückfahren. Oder wir plündern Versorgungskisten, die zufällig über der Spielwelt abgeworfen werden und die stets auch ein paar Gegner auf den Plan rufen – hier müssen wir die Beine in die Hand nehmen! Die wichtigste Ethanolquelle sind allerdings die zehn Stützpunkte, die über die ganze Map verteilt sind und die wir – genau wie in den Vorgängern – zunächst einnehmen müssen, bevor wir den guten Stoff abzapfen können. Das Infiltrieren der Stützpunkte funktioniert nach dem gleichen Schema, das wir bereits seit *Far Cry 3* kennen, macht aber auch diesmal wieder eine Menge Spaß – beim fließenden Wechsel zwischen Schleichen und Ballern läuft *Far Cry* zu Hochformen auf! Zunächst spähen wir das feindliche Lager per Fernglas aus, markieren so die Gegner und heben sie hervor. Unliebsame Wachen schalten wir lautlos mit dem Bogen oder einem schallgedämpften Scharfschützengewehr aus. Danach schleichen wir uns ins Lager, wo wir Gegner aus der Nähe per Wurfmesser oder Takedown-Manöver blitzschnell überwältigen. Schön: Wie in den Vorgängern können wir auch die Vertikale effektiv nutzen, indem wir uns an Kisten und Dächern hochziehen und uns so einen eigenen Weg zum Ziel bahnen. Das sollte stets der Alarmmelder sein, den wir zerstören, damit die Feinde keine Verstärkung mehr rufen können. Nun noch die restlichen Wachen erledigen und das Lager gehört uns.

Action satt

Werden wir dagegen vorher erwischt, bricht in aller Regel eine herrliche Hektik aus: Alle Feinde beginnen mit der Suche nach uns, feuern Leuchtraketen ab und funken Verstärkungstruppen herbei. So entstehen teils rasend schnelle Schusswechsel, in denen das gute Waffenfeedback, geschickt platzierte Granaten und explodierende Fässer für den gleichen Ballerspaß sorgen, den man von *Far Cry* mittlerweile gewohnt ist. Da verzeiht man auch gerne die schwachbrüstige KI, die immer wieder merkwürdige Aussetzer zeigt – etwa wenn ein Feind lieber an uns vorbeirennt statt einfach das Feuer zu eröffnen.

Die Waffenauswahl umfasst den bewährten Mix aus Pistolen, Bögen, Maschinengewehren, Shotguns, Raketen-, Granat- und Flammenwerfern. Trotz neuem Look fühlen sich die Knarren damit sehr vertraut an. Schade, dass Ubisoft hier nicht etwas kreativere Waffen im Angebot hat! Einzige Ausnahme ist der brandneue Sägeblattwerfer, der Panzerungen durchschlägt und an Wänden abprallt – der macht zwar auch mehrere Feinde mit einem Treffer platt und sieht cool aus, braucht aber auch lange zum Nachladen und



Nach *Far Cry 5* befremdlich: Die Jünger von Joseph Seed werden in *New Dawn* als relativ friedliche Siedler dargestellt.



Auf der praktischen Übersichtskarte können wir die Stützpunkte zur Rückeroberung freigeben.

lohnt sich daher nur bei bestimmten Gegnertypen. In der Regel ist man deshalb mit den anderen Knarren besser beraten, schließlich gibt es nur vier Ausrüstungsslots für Schusswaffen.


Brauchen wir beim Erobern einer Basis zu lange, rufen die Gegner mitunter sogar Helikopter herbei.

Durchwachsenes Rangsystem
Mit dem gesammelten Ethanol sollten wir so früh wie möglich die Waffenwerkbank in Prosperity aufstufen, alles andere ist zweitrangig. Denn *New Dawn* führt eine wichtige Änderung ein: Alle Gegner inklusive der Tiere sind in vier Ränge unterteilt. Und genau das Gleiche gilt auch für alle Waffen, die wir an der Werkbank mit unserem gesammelten Material zusammenbauen. Graue Gegner auf Stufe 1 sind mit den Anfängerwaffen noch problemlos bezwingbar. Auch die blauen Level-2-Feinde bekommt man damit noch klein. Härtere Gegner, die mit einem violetten Symbol markiert sind, verlangen dagegen schon nach deutlich stärkeren Mitteln. Und die gelben Stufe-4-Eliten sind nur noch mit Top-Ausrüstung zu schaffen, andernfalls schlucken diese sogenannten Vollstrecker ganze Magazine, ohne dass ihre Lebensbalken merklich schrumpfen würden. Was bei gepanzerten Elitekriegern noch halbwegs funktioniert, hat bei den Tieren dagegen einen merkwürdigen Effekt: Ein Eliteschwein zeigt sich auch nach einem Dutzend Treffer aus einer Level-2-Shotgun gänzlich unbeeindruckt. Für einen Shooter, der kein Rollenspiel ist und auch nicht sein will, fühlt sich das unpassend an.

Vereinfachtes Handwerk
Außerdem schade: Obwohl es sich für das Endzeit-Setting angeboten hätte, wurde das freie Waffenmodifizieren aus *Far Cry 5* gestrichen. Wir können also keine Magazine, Visiere oder Schalldämpfer mehr individuell auf Waffen schrauben, stattdessen wählen wir nur noch aus einer Liste mit vorgefertigten Waffenmodellen. Die neuen Knarren sehen dank jeder Menge Klebeband, Nieten und kruder Schweißarbeiten zwar wunderbar selbstgemacht aus, doch der Spieler hat darauf leider keinen Einfluss – schade, durch ein schönes Crafting-System hätte sich *New Dawn* sicher noch deutlicher von seinen Vorgängern abgehoben.

Wieder was gelernt!
Ebenfalls leicht abgespeckt präsentiert sich das Talentesystem. In unserem Skillbaum stecken insgesamt 30 Upgrades, die wir in beliebiger Reihenfolge freischalten können. Darunter wichtige Verbesserungen wie zusätzliche Waffenslots oder das praktische Fernglas. Auch die Angel oder der coole Wurfhaken aus *Far Cry 4*, mit dem wir an fixen Punkten hinaufklettern können, werden hier freigeschaltet. Manche Talente, die uns mehr Heilpakete oder Munition tragen lassen, dürfen wir beliebig oft verbessern, was uns gegen Spielende – zumindest auf der mittleren Schwierigkeitsstufe – nahezu unbesiegbar macht. Außerdem schalten wir spät in der Hauptquest fünf übernatürliche Fähigkeiten frei, dank denen wir etwa einen Doppelsprung ausführen, uns unsichtbar machen oder selbst härteste Gegner in einem Wutrausch mit bloßen Fäusten plattmachen.

Neue Talentepunkte erhalten wir wie in *Far Cry 5* durch das Erfüllen von Herausforderungen: Zehn Gegner mit einer Shotgun besiegen, drei Hirsche töten, ein paar Feinde mit Steinwürfen ablenken und so weiter – wer Aufgaben wie diese erfüllt, bekommt dafür massenhaft Talentpunkte, mit denen sich zügig alle wichtigen Fähigkeiten freischalten lassen. Nebenbei können wir Zivilisten in Not retten, auch das bringt uns Verbesserungspunkte ein.

Stimmungsvolle Expeditionen
Eine der wichtigsten Neuerungen in *Far Cry: New Dawn* sind die Expeditionen, die wir in Prosperity freischalten und dann jederzeit über die Quest-Auswahl starten können. Expeditionen sind insgesamt sieben Mini-Missionen, die uns in gänzlich neue, wunderschön gestaltete Gebiete führen: Per Hubschrauber geht es beispielsweise auf einen stillgelegten Flugzeugträger, in die Wüste zur Absturzstelle der ISS-Raumstation, ins Alcatraz-Gefängnis oder in einen halb verfallenen Freizeitpark. Tolle Schauplätze! Dort haben wir stets die Aufgabe, ein Paket zu sichern, das mit einem Peilsender versehen ist. Sobald wir die Beute haben, müssen wir schleunigst zu einem Extraktionspunkt verduften, da die Highwaymen schon bald die Verfolgung aufnehmen. Am Ende der Mission gilt es dann noch zwei Minuten auszuharren, bis uns der rettende Helikopter aus der Gefahrenzone bringt. Zum Glück gibt es stets ein fest montiertes Maschinengewehr am Zielort, mit dem wir die anstürmenden Gegnerhorden ziemlich bequem abwehren.



30 Talente schaltet ihr im Spielverlauf frei, die fünf letzten (übernatürlichen) Fähigkeiten gibt's erst spät in der Hauptquest.


Der kräftige Sägeblattwerfer ist die einzige wirklich neue Waffe, den Rest kennt man schon zur Genüge.



Gepflegtes Chaos: Gegner und aggressive Wildtiere können uns überall in der Welt begegnen und greifen sich auch gegenseitig an.

Recycling als fester Bestandteil

Als Belohnung erhalten wir spezielle Rohstoffe, die wir nur über Expeditionen erhalten und die wir brauchen, um die besten Waffen herzustellen. Allerdings benötigen wir so viel davon, dass wir keine andere Wahl haben als die Expeditionen mehrmals zu spielen. Beim zweiten und dritten Anlauf werden die Levels mit stärkeren Gegnern bestückt, außerdem starten wir den kurzen Einsatz immer an einem anderen Punkt – das bringt zumindest etwas Abwechslung. Trotzdem bleibt ein fader Beigeschmack, denn wer wirklich alles freischalten will, muss die Missionen mehrmals spielen. Das gleiche Recycling-Prinzip wendet Ubisoft auch bei den Stützpunkten an: Einmal befreit, können wir die Basis „freigeben", was bedeutet, dass die Gegner sie zurückerobern und stärker befestigen. Nun können wir den Stützpunkt einfach noch einmal erobern und dadurch noch mehr Ethanol ernten – das macht auch beim zweiten und dritten Mal Spaß, liefert aber keinerlei Überraschungen mehr.

Quest-Höhen und Story-Tiefen

Bei den Haupt- und Nebenaufgaben bietet *New Dawn* ein gemischtes Bild. Wir müssen Leute ausfindig machen, Geiseln unter Zeitdruck retten, Stellungen verteidigen oder uns in ein Gefängnis reinschmuggeln. Die 22 Story-Missionen haben Höhen und Tiefen; ein Highlight ist etwa die Befreiung eines alten Bekannten aus *Far Cry 5* inklusive rasanter Verfolungsjagd oder die Suche nach Joseph Seed. Der Tiefpunkt war für uns in einer Arena erreicht, in der wir nervige, teils unfaire Nahkämpfe gegen Highwaymen bestehen müssen – hier versagt nicht nur das Balancing, auch der Checkpoint danach sorgte im Test für Ärger, als er uns nach einem Neustart immer wieder zurück in die Arena verfrachtete, obwohl wir die Quest schon längst beendet hatten. Immerhin: Wer in *Far Cry 5* zu Recht davon genervt war, urplötzlich betäubt und entführt zu werden, darf beruhigt sein. Solche Schnitzer hat Ubisoft in *New Dawn* komplett vermieden.

Die Nebenquests sind im Vergleich zu *Far Cry 5* sehr überschaubar: Wir können beispielsweise bestimmte Orte anhand von Fotografien entdecken oder MP3-Player sammeln – beides nicht gerade spannend. Viel besser gefallen uns die zehn Schatzsuchen, für die wir bestimmte Zielgebiete genau unter die Lupe nehmen und sogar kleine Rätsel lösen müssen – eine richtig schöne Abwechslung vom Balleralltag, von der wir gerne noch mehr gesehen hätten!

Humor zum Fremdschämen

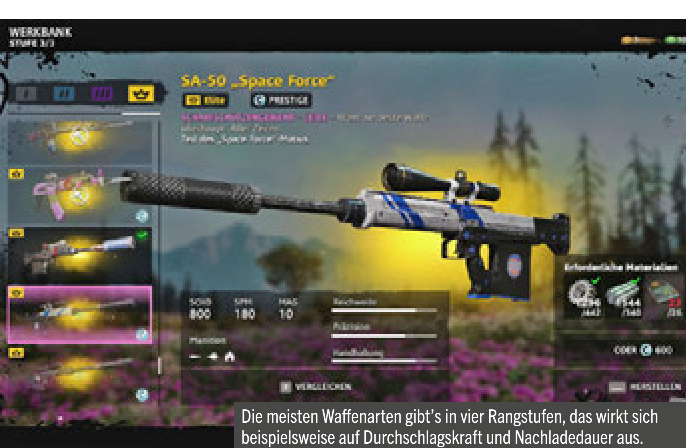
Die übrigen Nebenaufgaben beziehen sich auf die acht Begleiter, die wir im Spielverlauf anheuern können und die uns mit individueller Bewaffnung unter die Arme greifen. Der Pastor Jerome teilt etwa mit der Schrotflinte aus, die rüstige Nana setzt dagegen lieber auf ein Scharfschützengewehr und das Hündchen Timber fällt blitzschnell über Gegner im Nahkampf her. Jeden Begleiter lernen wir in einer eigenen Mission näher kennen, das sorgt für Stimmung. Anders als in *Far Cry 5* dürfen wir aber nur noch einen Begleiter gleichzeitig anheuern – das heißt, die oft unterhaltsamen Gespräche zwischen den Kumpels fallen diesmal weg. Trotzdem melden sich die Begleiter ständig zu Wort und öfter als einem lieb ist. Besonders der mit einem Raketenwerfer bewaffnete Hurk Drubman Jr. geht uns mit seinen spätpubertären Sprüchen („Verdammt, ich hab' einen Ständer!") auf den Zeiger. Wer es witzig findet, wenn Gegner als „Penisköppe" und „Wandelnde Analdildos" bezeichnet werden, klopft sich bei Hurk vermutlich die Schenkel wund. Wer darauf aber keine Lust hat, wählt den Typen einfach ab und ersetzt ihn durch einen anderen Begleiter. Was aber nicht heißt, dass man im restlichen Spiel von peinlichen Sprüchen („Richtig nice, Alter!") und plumpen Kraftausdrücken verschont bleibt. Mit seinem Humor zum Fremdschämen fühlt sich *New Dawn* zuweilen wie ein Spiel an, das sich eher an Zwölfjährige richtet – trotz seiner USK-Freigabe ab 18 Jahren.

Koop und Mikrotransaktionen

Wer keine Lust auf die NPC-Begleiter hat, kann sie entweder komplett zu Hause lassen – oder das gesamte Spiel im bewährten Koop-Modus erleben, so wie man es schon aus dem vierten und fünften *Far Cry* kennt. Kompetitive Mehrspielermodi gibt es diesmal allerdings nicht und auch die Arcade für selbst erstellte Levels sowie der mächtige Editor wurden in *New Dawn* gestrichen. Und weil auch die Landmasse kleiner und der Umfang deutlich geringer ausfällt, bringt *New Dawn* weniger Spielzeit



Für die zehn versteckten Schätze müssen wir oft kleinere Rätsel lösen – nette Ideen und gut gemacht!



Die meisten Waffenarten gibt's in vier Rangstufen, das wirkt sich beispielsweise auf Durchschlagskraft und Nachladedauer aus.



Jede Expedition endet in einem wilden Gefecht – das macht trotz Wiederholungen immer Laune!

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Solide Fortsetzung – macht immer Spaß, begeistert nie."

New Dawn ist nichts anderes als ein gutes, ziemlich umfangreiches und eigenständig lauffähiges Add-on zu *Far Cry 5*. Doch leider macht es nicht genug daraus: Die Story wird lauwarm fortgesetzt und driftet in Richtung Fantasy ab, viele Inhalte werden recycelt, dazu gibt's zwei Schurkinnen, die trotz guter Inszenierung bis zum Ende blass bleiben. Auch das Endzeit-Setting hätte doch sicher mehr ermöglicht als bunte Blumen und grelle Graffitis, gerade das Crafting fällt viel zu simpel aus! Das Gameplay dagegen ist so spaßig wie gewohnt: flüssiges Ballern und Schleichen, knackige Steuerung und totale Freiheit in einer dynamischen Welt – eben *Far Cry*! Wer allerdings glaubte, mit *New Dawn* würde die Serie endlich zu neuen Ufern aufbrechen, so wie es *Assassin's Creed: Origins* gelungen ist, wird enttäuscht sein.

auf die Waage als sein Vorgänger: Wir haben in weniger als 20 Stunden fast alle Nebenmissionen erledigt, den Großteil der Waffen freigeschaltet und die zehn Außenposten insgesamt 26 Mal erobert. Wer nur die Hauptquest erledigen und weder Expeditionen noch Außenposten wiederholen will, ist sogar wesentlich schneller durch. Unterm Strich bietet *New Dawn* damit immer noch eine ordentliche Spielzeit fürs Geld, fällt aber spürbar kürzer aus als der fünfte Teil.

Wenig überraschend hat Ubisoft auch in *New Dawn* einen Shop integriert, in dem wir uns beispielsweise Ressourcenpakete, Talentpunkte, Kleidungsstücke oder besondere Waffentexturen kaufen können. Als Währung kommen dafür sogenannte *Far Cry*-Credits zum Einsatz, von denen man einige in der Spielwelt erbeuten kann. Alternativ kann man sich die Münzen auch gegen echtes Geld kaufen, was aber nie nötig ist, zumal man Prestige-Waffen auch mit den Ressourcen freischalten kann, die man beim Spielen sammelt. Auch das Kaufen von Talentpunkten erscheint völlig unnötig, da man die Punkte ohnehin ausreichend beim Spielen bekommt.

Bewährte Technik

Technisch hinterließ unsere Testversion 1.0.2 auf dem PC ein gutes Bild. Gelegentliche Bugs blieben zwar nicht aus, bewegten sich aber im Rahmen. So fiel unsere Spielfigur einmal durch den Boden der Welt und die Wegfindung der Gegner-KI zeigte kleinere Aussetzer, außerdem versagte einmal auf einer Brücke die Fahrphysik, sodass sich unsere Karre kurzerhand überschlug. Auch einen Absturz hatten wir zu verzeichnen. Schlimm war das alles nicht, da *Far Cry: New Dawn* ansonsten einen stabilen und flüssigen Eindruck hinterließ – um die hübsche Welt in vollen Details zu genießen, reicht nämlich schon ein ordentlicher Mittelklasse-Rechner aus. Wer *Far Cry 5* gut spielen konnte, ist auch für *New Dawn* gerüstet. Auch die Maus-Tastatur-Steuerung reagierte im Test durchweg sauber und präzise, das flüssige Spielgefühl hat Ubisoft seit *Far Cry 3* schließlich nur noch in Details angefasst. Die umfangreiche Tastenbelegung sollte man aber dem eigenen Geschmack anpassen, da wir die Standardeinstellung als unpraktisch empfunden haben. Wirklich klasse: Ihr dürft große Teile der Benutzeroberfläche euren Wünschen anpassen und alle Anzeigen – darunter Questmarker, sichtbare Schadenszahlen, Lebensbalken und vieles mehr – individuell an- und abschalten. Ein weiteres schönes Extra ist der aus *Far Cry 5* bekannte Fotomodus, mit dem sich kinderleicht hübsche Screenshots erstellen lassen – auch wenn wir dieses Feature in anderen Spielen schon deutlich ausgereifter erlebt haben.

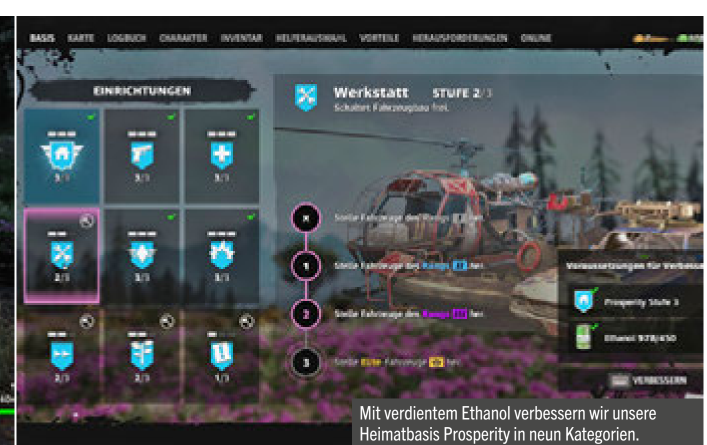
Far Cry: New Dawn ist ungeschnitten und multilingual. Zum Spielen wird Ubisofts Uplay-Launcher benötigt, ihr könnt den Titel aber auch bei Steam kaufen. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle offene Welt
- ➕ Bewährtes Open-World-Gameplay
- ➕ Schnelle, spaßige Schießereien
- ➕ Flüssiger Mix aus Stealth und Action
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Sehr gute deutsche Sprecher
- ➕ Story aus *Far Cry 5* wird beendet
- ➕ Komplett im Koop spielbar
- ➕ Unterhaltsame Schatzsuchen
- ➕ Kein Vollpreis (45 Euro)
- ➕ Atmosphärische Song-Auswahl
- ➖ Im Vergleich zu *Far Cry 5* kaum Neues
- ➖ Dünne Story mit lahmen Schurkinnen
- ➖ Unglaubwürdiges Setting
- ➖ Unnötiges Rangsystem
- ➖ Einige langweilige Quests
- ➖ Pubertärer Humor
- ➖ Oberflächliches Crafting
- ➖ Recycelte Missionen und Stützpunkte
- ➖ Stumme/r Held/in
- ➖ Enttäuschender Schlusskampf
- ➖ Gegner-KI mit Schwächen




Auch die optisch gut umgesetzten Flammenwerfer gibt es in mehreren Qualitätsstufen.



Mit verdientem Ethanol verbessern wir unsere Heimatbasis Prosperity in neun Kategorien.

Nach gut fünfjähriger Entwicklungszeit erblickt *Metro Exodus* nun endlich das Licht der Welt.

Metro **Exodus**

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Erscheinungsdatum: 15. Februar 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Von: David Benke

Metro Exodus sorgte bisher vor allem durch seinen exklusiven Release im Epic Store für Aufsehen. Aber wie ist denn nun das eigentliche Spiel?

„Ich stehe daneben und muss zusehen, wie die Marke getötet wird", so lauten die drastischen Worte von Dmitri Gluchowski, Schöpfer des *Metro*-Universums, auf Instagram. Es ist nur einer von vielen Akten des Dramas rund um die Veröffentlichung von *Metro Exodus*, dem dritten Teil des postapokalyptischen Shooters aus dem Hause 4A Games. Das ganze Theater losgetreten hatte Publisher Deep Silver. Der kündigte gerade einmal knapp drei Wochen vor Release an, den Titel auf dem PC exklusiv über den Epic Games Store zu vertreiben – und zog so die Wut der Fans auf sich.

In der Folge passierte einiges: Zunächst überschütteten enttäuschte Spieler die Steam-Seiten der ersten beiden *Metro*-Teile mit negativen Reviews, dann wurden Boykott-Aufrufe aus der PC-Community laut. Es folgten zwei Statements von Deep-Silver-Mutterkonzern THQ Nordic, in denen man sich erst von der Exklusiv-Entscheidung distanzierte, um sie dann doch wieder zu unterstützen. Hinzu kamen diverse Statements des Autors der Romanvorlage – unter anderem das eingangs genannte, aber auch die Bitte, Fans sollten der Reihe die Treue halten – und schließlich meldete sich auch noch ein Entwickler zu Wort und erklärte: „Wenn alle PC-Spieler das Spiel boykottierten, erscheint das nächste *Metro*, soweit es denn kommt, definitiv nicht auf dem PC."

Metro Exodus hat also definitiv eine wilde Vorgeschichte hinter sich. Nun steht der Release endlich kurz bevor und wir sind noch mal ein wenig schlauer: Die Drohung der Entwickler war nur heiße Luft. 4A Games erklärte, die Aussagen seien lediglich persönlicher Natur und spiegelten nicht die Sichtweise des Studios wider. Außerdem haben wir die finale Version des Shooters in die Hände bekommen und können so klären: War die ganze Aufregung gerechtfertigt? Was bietet *Metro Exodus*? Und können Steam-Besitzer vielleicht gar guten Gewissens ein Jahr darauf warten?

Flucht aus Moskau

Schauen wir uns dafür zunächst einmal die Geschichte des dritten Teils an. Diese wurde im Vorfeld zwar bereits mehrfach durchgekaut, dennoch sind nun natürlich weitere Details bekannt. Der neue



Zu Spielbeginn befindet ihr euch in Moskau, wo ihr an der Oberfläche nach Lebenszeichen sucht.



Aber auch in *Metro Exodus* gibt es wieder dunkle Tunnel, die ihr nur mit dem Feuerzeug erkundet.

Bevor ihr mit der Aurora auf große Fahrt geht, müsst ihr sie erst aus ihrem Lok-Schuppen entwenden.

Metro-Ableger spielt anno 2036, also zwei Jahre nach den Geschehnissen von *Metro: Last Light.* Die Welt ist durch die Folgen eines nuklearen Konflikts noch immer unbewohnbar, nachdem vor 23 Jahren Atombomben das Land in Schutt und Asche gelegt haben. Mit Protagonist Artjom, seiner Frau Anna, Schwiegerpapa Miller sowie einigen Mitgliedern des Spartaner-Ordens macht ihr euch deshalb auf den Weg nach Osten. An Bord der Lokomotive Aurora (symbolisch benannt nach der römischen Göttin der Morgenröte) wollt ihr dort nach einem Neuanfang auf einem unverstahlten Fleckchen Erde suchen. Soweit, so bekannt.

Neu ist hingegen die Tatsache, dass ihr dieses Abenteuer nicht ganz freiwillig antretet. Artjom hat sich mit seiner Sehnsucht nach einem freien Leben an der Oberfläche nämlich nicht unbedingt Freunde gemacht. Stattdessen gilt es, schnellstmöglich aus Moskau zu verschwinden, nachdem ihr dort beim Versuch, Leben außerhalb der Metro zu finden, einigen hohen Tieren auf die Füße getreten seid. Deshalb handelt es sich bei eurer Reise auch nicht unbedingt um eine fein säuberlich geplante Pionier-Expedition entlang der Wolga. Vielmehr ist es eine überstürzte Flucht, in deren Folge schon beinahe tiefgreifend philosophische Fragen geklärt werden: Woran kann man noch glauben? Wofür lohnt es sich zu leben, wofür zu sterben? Somit begebt ihr euch nicht nur auf eine Reise gen Osten, sondern auch auf eine Suche nach der Wahrheit, die euch gute 20 Stunden Unterhaltung und einen würdigen Abschluss von Artjoms Geschichte bietet.

Mix aus Closed und Open World

Eure Odyssee dauert insgesamt ein Jahr und führt euch durch diverse Gebiete Russlands. Ihr bekommt also nicht nur verschiedene Umgebungen wie Wälder, Wüsten und Städte zu Gesicht, sondern auch alle vier Jahreszeiten mit ihren ganz individuellen Eigenheiten – inklusive Sandstürme, Blizzards und monsunartige Regenfälle. Darüber hinaus erwarten euch natürlich überall andere Gegner und Gefahren sowie unterschiedlich aufgebaute Levels.

Franchise-typisch gehören dazu einige lineare Stages, in denen ihr strikt einer Mission folgt und so recht zielgerichtet einen vorgegebenen Pfad entlanggeht. *Metro Exodus* zeigt sich hier weniger flexibel als im Rest des Spiels, dafür sind diese Auftritte entsprechend durchgetaktet und bieten eine höhere Action-Rate. Das Spielgefühl entspricht dem, was man bereits aus den Vorgängern kennt: Enge, dunkle Gänge, in denen das Ticken eures Geigerzählers und die entfernten Schreie von Mutanten den Puls in die Höhe schnellen lassen.

Auf der anderen Seite gibt es dann aber auch die groß angekündigten und im Vorfeld bereits mehrfach vorgestellten Survival-Sandboxen. Diese entführen euch in weitläufigere und frei begehbare Areale – etwa das verschneite Wol-



Die Survival-Sandboxen bieten euch nicht nur mehr spielerische Freiheit, sondern auch tolle Ausblicke.



Wer über keine Russischkenntnisse verfügt, aktiviert ganz einfach den Schild-Übersetzer.


In der Spielwelt sind viele Sammelgegenstände verstreut, die euch mehr über Land und Leute erzählen.

ga-Ufer, die sandigen Weiten der kaspischen Wüste oder die grünen Wälder der russischen Taiga. Hier habt ihr zwar ebenfalls ein übergreifendes Ziel, eure Herangehensweise ist allerdings euch überlassen. Ihr dürft selbst entscheiden, wann ihr euch welchen Aktivitäten widmet. Statt direkt die Hauptmission anzugehen, könnt ihr euch auch erst ein paar Fetch-Quests widmen, die allerdings keinerlei spielerische Vorteile mit sich bringen.

Wer suchet, der findet

Alternativ verbringt ihr einfach mehrere Minuten damit, die abwechslungsreiche Umgebung zu erkunden, Details zu entdecken und so mehr über Land und Leute zu lernen. Dabei empfiehlt es sich übrigens, die Schilder-Übersetzung im Optionen-Menü einzuschalten. Da jegliche Plakate, Wegweiser und blutigen Wandschmierereien nur auf Russisch dargestellt werden, seid ihr ohne fundierte Sprachkenntnisse nämlich recht aufgeschmissen und müsst auf einen Großteil des Storytellings per Umgebungsinteraktion verzichten.

Metro Exodus erzählt aber auch noch zahlreiche Geschichten in Form von Sammelgegenständen. Das sind meistens Schriftstücke, zeitweise aber auch Ton- und Bildaufnahmen, die euch tiefer in die Spielwelt eintauchen lassen. Ebenso wie bei den vereinzelt auffindbaren Postkarten bedarf es allerdings eines richtig guten Auges und einer ordentlichen Portion Erkundungsdrang, um sie alle zu finden. Immerhin: Während ihr auf der Suche seid, stolpert ihr auch mal über interessante Orte wie Safehouses oder feindliche Stellungen, wo ihr nützliche Gegenstände erhaltet. Befreit ihr etwa ein Gefangenenlager, bekommt ihr den Schlüssel zu einer Waffenkammer überreicht, in der ihr ein Nachtsichtgerät findet. Auch andere Upgrades für eure Ausrüstung lassen sich innerhalb der Spielwelt aufsammeln. So bieten die Entwickler von 4A Games stets einen Anreiz dafür, auch den letzten Winkel der guten alten Klemmbrett-Karte zu besuchen.

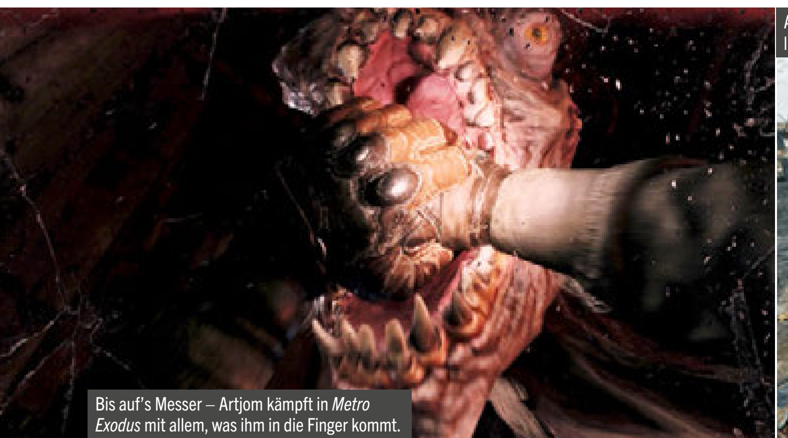
Die Folgen eurer Taten

Dabei solltet ihr aber im Kopf behalten, dass all eure Taten direkte Auswirkungen haben. Wenn ihr im Level „Kaspische Wüste“ etwa zu viele Banditen erledigt, meldet sich irgendwann deren Anführer per Funk zu Wort und droht taktische Gegenschläge an. Dann müsst ihr euch schon mal auf Straßensperren und Hinterhalte gefasst machen. Euer Vorgehen kann aber auch wesentlich weitreichendere Konsequenzen nach sich ziehen, etwa dass ein Mitglied eure Gruppe verlässt oder dauerhafte Verletzungen davonträgt. Das hat dann wiederum Einfluss auf das Ende von *Metro Exodus*. Ihr solltet also immer mit gebotener Vorsicht vorgehen, wenn ihr durch die Gegend streift. Besonders, da 4A Games euch nicht auf die Nase bindet, was am Ende ausschlaggebend für den Ausgang der Geschichte ist. Im Gegensatz zu anderen Spielen (etwa Telltale-Adventures), in denen es einen offensichtlich guten und schlechten Weg gibt, ist *Metro Exodus* viel subtiler. Das ist grundsätzlich eine gute Idee, macht es zeitweise aber auch recht schwierig herauszufinden, wie man denn nun einen alternativen Handlungsstrang freischaltet.

Insgesamt haben uns die Survival-Sandboxen recht gut gefallen. Wir hätten wir uns allerdings etwas mehr Führung gewünscht. Manchmal irrten wir minutenlang ziellos durch die Einöde, ohne dass etwas passierte. Der spielerische Vorteil der Semi-Open-World erschloss sich uns dann nicht ganz. Klar: Mehr Freiheit ist grundsätzlich etwas Gutes. Und auch die Optik mit tollen Licht- und Spiegeleffekten ist wirklich schön anzuschauen. Allerdings sollte beides nicht auf Kosten des Gameplays gehen. Zumal die Grafik auch nicht immer einen einwandfreien Eindruck machte und wir vereinzelt mit Pop-ins, Tearing und nachladenden Texturen zu kämpfen hatten.

In vollen Zügen genießen

Zwischen den verschiedenen Levels verbringt ihr auch noch einige


Bis auf's Messer – Artjom kämpft in *Metro Exodus* mit allem, was ihm in die Finger kommt.


Auf eurer Klemmbrett-Karte findet ihr euer aktuelles Missionsziel und andere interessante Orte.

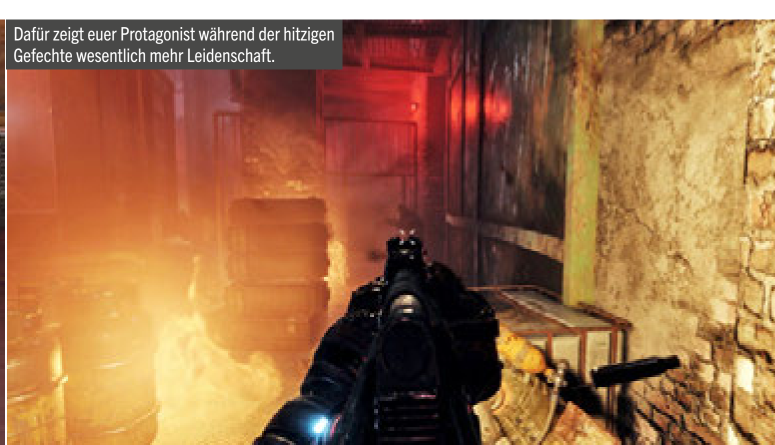
Zeit an Bord der Aurora. Dort habt ihr unter anderem Zugriff auf Artjoms Tagebuch, wo ihr mehr über Spielwelt, Figuren, Waffen und Gegner erfahrt, und könnt zudem an eurer Ausrüstung arbeiten. Im Vordergrund steht allerdings die Interaktion mit anderen Charakteren. Ihr könnt minutenlang einfach nur dastehen und den gut geschriebenen und vertonten Erzählungen eurer Kameraden lauschen. Diese geben teils spannende, teils lustige, teils tragische Geschichten über ihr Leben vor oder nach dem Krieg preis. Dadurch wachsen einem die Mitstreiter noch weiter ans Herz. Wir taten uns nur ab und zu schwer, den richtigen Moment zum Aufbrechen zu finden. Da praktisch immer und überall geredet wird, kann es schon mal sein, dass man minutenlang dem inhaltlosen Geplauder der Kameraden zuhört, nur, weil man Angst hat, ein wichtiges Detail zu verpassen.

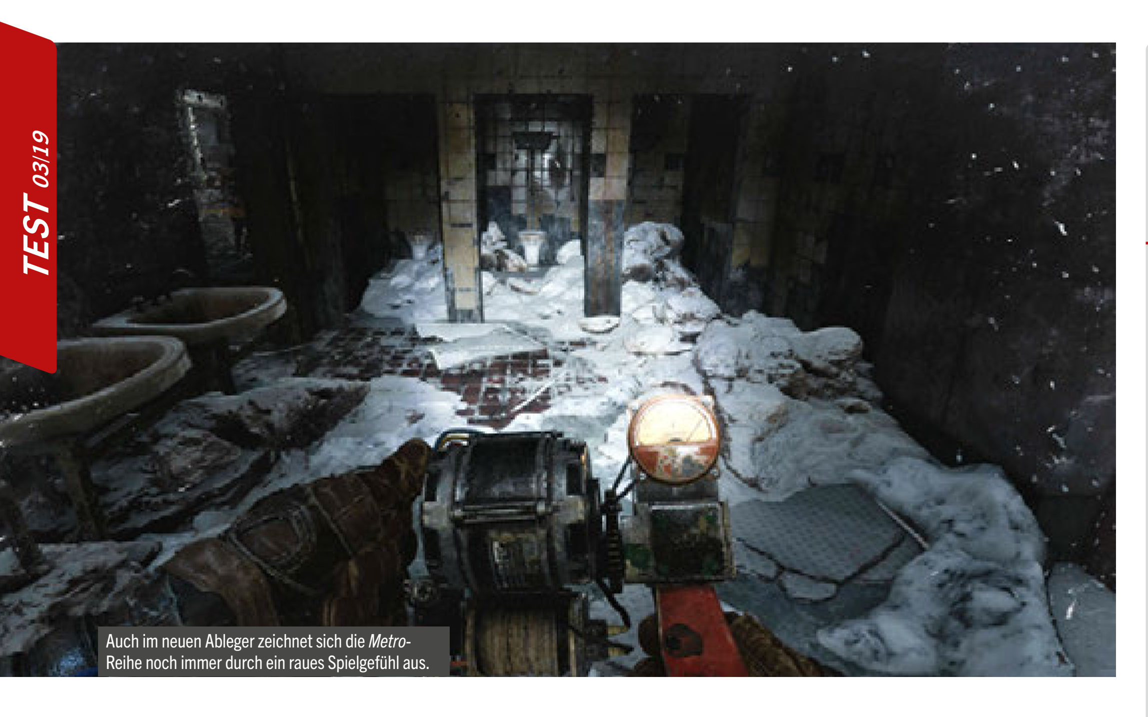
Ein weiterer Kritikpunkt unsererseits: Wenn das Spiel so dialoglastig ist, warum hat Artjom dann keine Stimme? Diese Designentscheidung wirkt sogar noch seltsamer, wenn man in Betracht zieht, dass alle Konversationen geskriptet sind. Ihr habt weder die Möglichkeit, selbst ein Gespräch zu starten, noch verschiedene Gesprächsoptionen auszuwählen. Der Austausch mit NPCs läuft also stets relativ gleich ab, da hätte man unseren Hauptcharakter ruhig mal vertonen können. Zumal ja offensichtlich ein Synchronsprecher gecastet wurde, welcher zu Beginn eines jeden Kapitels aus einem Tagebuch vorliest, die vergangenen Ereignisse rekapituliert und einen Blick nach vorne wirft. Warum dieser dann nicht auch für den Rest des Spiels genutzt wurde, bleibt uns etwas schleierhaft. So beschränkt sich Artjoms Interaktion auf ein paar Gesten, hin und wieder darf er auch liebevoll die Hand seiner Ehefrau halten. Das war's.


An Bord der Aurora lauscht ihr Gesprächen und Gitarrenmusik eurer Kameraden.

Kämpfen wie die Spartaner
Dafür zeigt der Spartaner dann im Kampf wesentlich mehr Leidenschaft. Hier setzt ihr euch gegen zahlreiche menschliche Widersacher, aber auch wildgewordene Tiere und natürlich jede Menge Mutanten zur Wehr. Dabei könnt ihr euch gleich auf eine Reihe von Waffen verlassen, die alle jeweils individuelle Vor- und Nachteile haben und sich so vollkommen unterschiedlich anfühlen. Das Arsenal umfasst knapp zehn Schießprügel, von denen ihr stets zwei bei euch tragt. Dazu kommen eine „alternative“ Waffe – wahlweise eine Armbrust oder das mit Luftdruck betriebene Tihar-Gewehr – sowie Wurfgegenstände wie Messer, Granaten und Molotowcocktails. Den äußeren Umständen geschuldet bekommt ihr diese natürlich nicht mehr im Austausch für Militärmunition bei einem Händler, stattdessen steht nun das Crafting im Mittelpunkt. An Werkbänken könnt ihr eure Ausrüstung verbessern, allerlei Verbrauchsgegenstände wie Medipacks, Luftfilter und Munition herstellen und eure Waffen reinigen. Werden diese im Verlauf des Spiels dreckig, neigen sie nämlich häufiger mal zu Ladehemmungen. Und das kann im falschen Moment durchaus tödlich enden. Da ist es praktisch, dass ihr in *Metro Exodus* mit eurem Rucksack nun auch eine mobile Bastelstation dabeihabt. Diese bietet euch im freien Feld allerdings nur begrenzte Optionen. Crafting-Materialien findet ihr indes innerhalb der ganzen Spielwelt oder bei besiegten Gegnern. Deren Leichen könnt ihr auch wertvolle Kugeln und Waffenteile abnehmen, mit denen ihr eure Knarren modifiziert und so ganz nach eurem Geschmack zusammenstellt. Wenn ihr etwa einen Revolver mit einem Schaft, einem langen Lauf und einem Laservisier ausstattet, wird aus ihm schnell eine brauchbare Distanzwaffe. Insgesamt fühlt sich das Gunplay in *Metro Exodus* flüssig, präzise und einfach befriedigend an. Das Trefferfeedback ist gelungen: Egal, ob Kalaschnikow oder Schrotflinte – ihr spürt den Rückstoß, seht den Blitz des Mündungsfeuers und hört das Knallen der Pulverexplosion.


Artjom und Anna genießen in *Metro Exodus* nur wenige Momente trauter Zweisamkeit.


Dafür zeigt euer Protagonist während der hitzigen Gefechte wesentlich mehr Leidenschaft.


Auch im neuen Ableger zeichnet sich die *Metro*-Reihe noch immer durch ein raues Spielgefühl aus.

MEINE MEINUNG
David Benke



„Dafür kann man sich auch mal den Epic Games Launcher herunterladen."

Ganz ehrlich: Wer aus Protest auf *Metro Exodus* verzichten möchte, ist selbst schuld. Schließlich lässt er/sie sich so einen der schönsten und spannendsten Shooter der vergangenen Jahre entgehen. Zugegeben: Artjoms letztes Abenteuer ist nicht gänzlich frei von Macken und auch die neue Gameplay-Formel mit offenen Sandbox-Levels braucht vielleicht noch einmal ein wenig Überarbeitung, um perfekt zu funktionieren. Aber auch im aktuellen Zustand bietet das neueste Werk von 4A Games ein rundes, in sich stimmiges Spielerlebnis. Von der Geschichte übers Gameplay bis hin zur Grafik – hier bekommt ihr 20 Stunden beste Unterhaltung geboten. Dank der offeneren Spielabschnitte und des hohen Wiederspielwerts (gerade aufgrund der unterschiedlichen Enden) lässt sich aber noch weitaus mehr Zeit mit dem Titel verbringen.

Kleinere Unsauberkeiten

Da kann man es auch verkraften, dass nicht unbedingt all eure Widersacher mit Cleverness punkten. Einige Gegner haben zwar Stolperfallen und andere nette Tricks auf Lager, meistens sind sie aber recht unaufmerksam und unpräzise. Stealth wird in *Metro Exodus* ohnehin schon großgeschrieben. Ihr könnt etwa nachts unbemerkt durch die feindlichen Reihen streifen und einem Konflikt aus dem Weg gehen. Doch selbst wenn ihr mal entdeckt werdet, schießen eure Gegenspieler gerne an euch vorbei oder bleiben regungslos einige Meter vor euch stehen. Das bessert sich mit den höheren Schwierigkeitsgraden (insgesamt gibt es fünf Stufen von „Leser" bis „Ranger Hardcore"), wo Feinde zunehmend achtsamer werden. Für eine zusätzliche Herausforderung sorgen dann außerdem ein deaktiviertes Fadenkreuz, verknappte Munition, höhere Abnutzung eurer Waffen und seltenere Werkbänke. Andere technische Aspekte gaben uns hingegen Grund zur Kritik, beispielsweise die langen Ladezeiten. Dazu kommen vereinzelte Abstürze, teils verbuggte Untertitel und einige ärgerliche Glitches. So blieben wir etwa mehrmals mit unserem Hauptcharakter in einer ausweglosen Position stecken und mussten deshalb ab dem letzten Checkpoint von Neuem beginnen. Das schmälerte den Spielspaß dann doch merklich.

Auch die überladene Steuerung wollen wir an dieser Stelle nicht verschweigen. Gefühlt braucht *Metro Exodus* die gesamte Tastatur, diverse Tasten sind doppelt belegt, für manche Aktionen müsst ihr dann auch noch einen Knopf gedrückt halten. So bedarf es erst einmal ein wenig Einarbeitungszeit, bis man sich mit den Kontrolloptionen komplett vertraut gemacht hat. Kenner der Vorgänger sollten sich zudem darauf einstellen, dass sie nun nicht mehr endlos sprinten können und das Hinauf- und Hinabsteigen einer Leiter nun per Knopfdruck aktiviert wird.

Ist das überhaupt noch *Metro*?

Abschließend bleibt dann wohl nur noch eine Frage zu klären: Ist das überhaupt noch *Metro*? Wir sagen definitiv: Ja. Denn auch wenn der Titel einiges neu macht und nun etwas mehr auf Selbstbestimmung als lineare Erzählungen setzt, hat er sich sein unverwechselbares Spielgefühl doch noch immer erhalten. Artjoms vorerst letztes Abenteuer versprüht erneut dieses dreckige, unangenehme Flair. Auch in den neuen Open-World-Levels kommt die altbekannte Stimmung auf, wenn ihr euch etwa durch eine spinnenverseuchte Bunkeranlage gruselt, verzweifelt nach Munition sucht oder unter Zeitdruck einen neuen Luftfilter bastelt, um nicht zu ersticken. Spieler der Vorgänger sollten hier definitiv zugreifen, aber auch für Franchise-Neulinge, die auf der Suche nach einer besonderen Shooter-Erfahrung sind, lohnt sich ein Ausflug ins postapokalyptische Russland auf jeden Fall. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll gestaltete, abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Spannende Geschichte mit unterschiedlichen Enden
- ➕ Atemberaubende Grafik dank schöner Lichteffekte
- ➕ Umfangreiches Crafting-System
- ➕ Gutes Gunplay und zahlreiche Modifikationsmöglichkeiten
- ➕ Mehr spielerische Freiheit dank Semi-Open-World
- ➕ Stimmungsvolle Soundkulisse, Vertonung und Musik
- ➖ Vereinzelte Bugs und Glitches
- ➖ Überladene Steuerung
- ➖ Survival-Sandbox-Levels wirken teils etwas ziel- und leblos
- ➖ Fetch-Missionen ohne spielerische Tiefe
- ➖ Keine Vertonung für Artjom




Tote Gegner lassen Munition und Materialien fallen. Zudem könnt ihr Teile aus ihren Waffen ausbauen.



An Werkbänken modifiziert und reinigt ihr eure Gewehre oder stellt Medikits und Kugeln her.

Apex Legends vermischt Battle-Royale-Gameplay mit Helden-Shooter-Elementen wie Klassen inkl. unterschiedlichen Skills oder Team-Zwang.

Apex Legends

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 4. Februar 2019
Preis: kostenlos (inkl. Item-Shop)
USK: ab 18 Jahren

Von: Sascha Lohmüller

Ein neuer Battle-Royale-Kontrahent betritt den Ring – und bricht bereits nach einer Woche Rekorde. Grund genug, einen Blick zu riskieren.

Battle Royale ist wohl DAS Thema im Videospiele-Bereich der letzten knapp 18 Monate. Angefangen mit *Playerunknown's Battlegrounds* (kurz: *PUBG*) und später *Fortnite* sowie *Call of Duty: Black Ops 4* hat sich die Massenkeilerei wohl zum mittlerweile beliebtesten Online-Modus der Welt gemausert. Allein Epics Comic-Ballerei zählt über 200 Millionen registrierte Spieler. Nun betritt auch EA die Battle-Royale-Bühne – mit dem bis kurz vor Release geheim gehaltenen *Apex Legends*, das im *Titanfall*-Universum spielt. Logisch also, dass auch Respawn, dessen Entwickler, verantwortlich zeichnet. Mit dem *Firestorm*-DLC für *Battlefield 5* wirft Electronic Arts ja bald auch noch einen zweiten Hut in den Ring … Doch das ist Zukunftsmusik, denn im Hier und Jetzt ist *Apex Legends* das heiße Thema: Knapp eine Woche nach Release (und somit drei Tage vor Drucklegung dieses Artikels) hat der Free2Play-Shooter bereits 25 Millionen registrierte Spieler zu verzeichnen, von denen weit über zwei Millionen gleichzeitig online waren. Zum Vergleich: Das ist knapp doppelt so schnell wie bei *Fortnite*. Grund genug also, dass wir uns auch in die Schlacht warfen, um das neue Phänomen zu ergründen.

Marschbefehl

Direkt die wichtigste Info vorneweg: Auch wenn *Apex Legends* im *Titanfall*-Universum spielt, werdet ihr (vorerst?) keine haushohen Mechs besteigen und auch die aus der Hauptserie bekannten Parkour-Elemente gehören der Vergangenheit an. Überhaupt ist die einzige Verbindung, dass ihr 30 Jahre nach den Ereignissen des zweiten Teils in den bekannten Outlands unterwegs seid und in einer riesigen Arena um Ruhm, Ehre, Zaster und andere menschliche Vorlieben kämpft. Das Gameplay selbst gibt sich klassisch und setzt vollständig auf Feuergefechte zu Fuß. Allerdings erweitert es die bisher bekannte Battle-Royale-Formel um ein paar neue Elemente, doch dazu später mehr.

Rush in die Endzone

Grundsätzlich präsentiert sich *Apex Legends* so, wie man das vor allem aus *PUBG* gewohnt ist. Zu Beginn einer jeden Partie werdet ihr über einer riesigen Karte zusammen mit einer Schar anderer Spieler abge-


Zum Start einer Partie springt ihr aus einem Dropship über der Karte ab. Wo, das ist euch überlassen.



In den verdienten oder eingekauften Lootboxen findet ihr lediglich optische Upgrades wie Skins für die einzelnen Legenden.

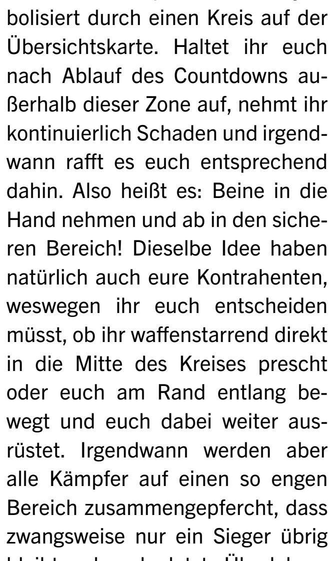
Jede Legende verfügt über eigene Skills, aufgeteilt in passiv, aktiv und ultimate. Lifeline etwa besitzt die passive Fähigkeit, Verbündete schneller wiederzubeleben, und ist dabei sogar von einem Schild geschützt.

Allein gegen zwei Gegner endet nur in Ausnahmefällen gut. *Apex Legends* setzt auf Teamwork.

Wie in einem Rollenspiel werden Schadenszahlen über den Köpfen eurer Gegner angezeigt. Dies lässt sich aber auch ausschalten.

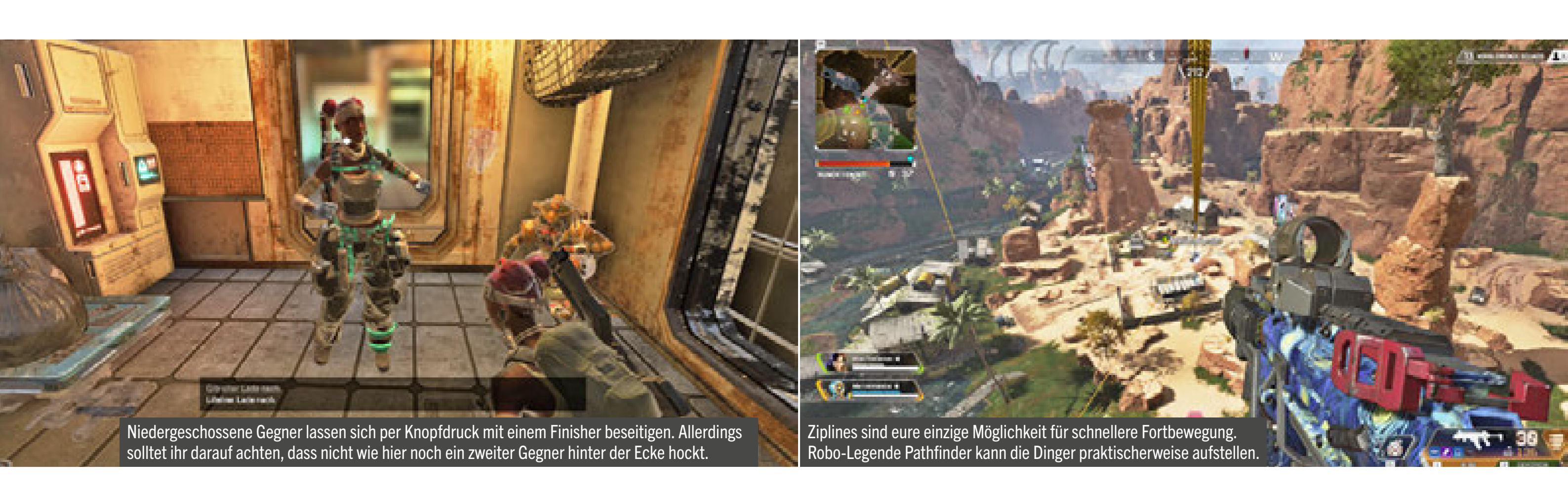
worfen – 59 sind es im Falle von *Apex*, um genau zu sein. Im Gepäck habt ihr erst einmal gar nichts, denn zu einem Battle-Royale-Spiel gehört, dass ihr eure komplette Ausrüstung in jedem Spiel neu zusammensuchen müsst. Daher lauft ihr in der Anfangsphase erst einmal hektisch durch die Gegend, in der Hoffnung, in einem der zahlreichen Gebäude oder den verteilten Vorratskisten ein paar Waffen und genug Munition zu finden, bevor ihr einem Gegner über den Weg rennt. Dies habt ihr in gewissem Maße auch selbst in der Hand, denn den Zeitpunkt eures Absprungs über der Karte bestimmt ihr selbst. Wer direkt am Anfang raushüpft oder im Fallen eine der Gegenden ansteuert, in denen die Chance auf besseren Loot besteht, der wird im Normalfall auch deutlich eher auf Kontrahenten treffen und somit potenziell schneller das Zeitliche segnen, wenn es blöd läuft. Für Varianz diesbezüglich sorgen gleich mehrere Funktionen. Erstens fliegt das Drop-Ship immer eine andere gerade Strecke über die Karte, zweitens ist ein zufälliger Bereich durch eine blaue Aura markiert – hier gibt es in dieser Runde dann besonders guten Loot – und drittens fliegt ein weiteres, kleines Schiff über die Karte. Wer beim Absprung zielgenau darauf landet, kann auch direkt tolle Beute einsacken. Wie oben bereits erwähnt, gilt auch hier selbstverständlich: Das Schiff und der markierte Bereich sind naturgemäß extrem beliebte Ziele …

Habt ihr euch dann fürs Erste vernünftig ausgestattet, fängt das Taktieren an. In regelmäßigen Abständen nämlich wird der sichere Bereich der Map verkleinert, symbolisiert durch einen Kreis auf der Übersichtskarte. Haltet ihr euch nach Ablauf des Countdowns außerhalb dieser Zone auf, nehmt ihr kontinuierlich Schaden und irgendwann rafft es euch entsprechend dahin. Also heißt es: Beine in die Hand nehmen und ab in den sicheren Bereich! Dieselbe Idee haben natürlich auch eure Kontrahenten, weswegen ihr euch entscheiden müsst, ob ihr waffenstarrend direkt in die Mitte des Kreises prescht oder euch am Rand entlang bewegt und euch dabei weiter ausrüstet. Irgendwann werden aber alle Kämpfer auf einen so engen Bereich zusammengepfercht, dass zwangsweise nur ein Sieger übrig bleibt – eben der letzte Überlebende. So weit, so von der Konkurrenz bekannt.



Drei Freunde sollt ihr sein

Doch wie eingangs erwähnt, geht *Apex Legends* in einigen Bereichen andere Wege als die Konkurrenz. So seid ihr beispielsweise zwingend als Team unterwegs. Das könnt ihr zwar auch in *Fortnite* oder *PUBG*, wo ihr auf Wunsch Zweier- beziehungsweise Vierer-Teams bildet, aber wenn ihr wollt, zieht ihr dort auch alleine in die Schlacht. Anders in *Apex*: Ihr seid stets im Dreier-Squad unterwegs. Habt ihr keine Freunde im Schlepptau, werden euch zwei Mitstreiter zugeteilt. Zusammenarbeit ist dabei Trumpf, denn immerhin trefft ihr durch diese Prämisse auch ausschließlich auf andere Squads und nicht auf



Niedergeschossene Gegner lassen sich per Knopfdruck mit einem Finisher beseitigen. Allerdings solltet ihr darauf achten, dass nicht wie hier noch ein zweiter Gegner hinter der Ecke hockt.

Ziplines sind eure einzige Möglichkeit für schnellere Fortbewegung. Robo-Legende Pathfinder kann die Dinger praktischerweise aufstellen.

Die bislang einzige Map des Spiels ist groß und bietet genug Abwechslung, dennoch dürfte hier bald Nachschub anstehen.

Einzelkämpfer. Im Normalfall gewinnt die Gefechte also das Team, das sich abspricht, Gegner flankiert und sich Feuerschutz bietet. Werdet ihr oder einer eurer Kameraden niedergeschossen, könnt ihr zudem noch wiederbelebt werden – sogar in zwei Stufen. Wurdet ihr nur schwer verwundet und krabbelt blutend auf dem Boden herum, reicht es, wenn einer eurer Mitspieler euch wieder aufpäppelt. Segnet ihr das Zeitliche, können eure Squad-Kumpanen noch für einen begrenzten Zeitraum euren Dogtag einsammeln und euch zu einer stationären Respawn-Station verfrachten. Das ist natürlich nicht ohne Risiko, denn zum einen senden die Wiederbelebungseinrichtungen eine weit sichtbare grüne Lichtsäule gen Himmel, zum anderen werdet ihr danach mit viel Getöse von einem kleinen Frachter abgeladen. Jede Menge Aufmerksamkeit also, die niederträchtige Scharfschützen allzu gern anlockt. Hinzu kommt, dass ihr nach einer solchen Respawn-Aktion natürlich keinerlei Ausrüstung mehr besitzt. Ihr müsst euch also alles neu zusammensuchen, was zu einem späteren Match-Zeitpunkt umso schwieriger ist, da das meiste schon abgegrast sein dürfte. Praktisch ist daher, dass eure Kameraden nicht benötigten Krempel vor eure Füße werfen können, etwa eine nicht unbedingt notwendige Zweitwaffe oder ein paar Medipacks.

Werde zur Legende!

Teamwork ist noch aus einem zweiten Grund enorm wichtig: Jeder Spieler verfügt über eine Handvoll Spezialfähigkeiten. Dahinter verbirgt sich die ganz große Neuerung bei *Apex Legends*, denn auch wenn der Rest des Spiels Battle-Royale-typisch komplett skillbasiert ist und jeder Teilnehmer über dieselben ausrüstungstechnischen Voraussetzungen verfügt, entscheiden die Fähigkeiten mitunter über Sieg oder Niederlage. Passend zum Titel nämlich verkörpert jeder Spieler eine „Legende". Damit ist nichts anderes als ein Charakter gemeint, den ihr euch vor jedem Match aussucht. Auch hier hilft es, sich mit seinem Squad zu verständigen, denn pro Team darf jede Legende nur einmal dabei sein. Die Figuren haben zwar keine unterschiedlichen Stats, aber jeweils eine aktive, eine passive und eine ultimative Fähigkeit. Lifeline zum Beispiel kann Teammitglieder schneller wiederbeleben und ist dabei sogar durch einen Schild geschützt, kann eine Heildrohne aufstellen und als ultimative Fähigkeit eine Versorgungskapsel mit Ausrüstung anfordern. Caustic hingegen stellt Fallen mit Giftgas auf, kann eine Fläche mit Gas bombardieren und Gegner zudem durch den grünen Rauch erspähen. Mirage wiederum täuscht seine Gegner gerne: Auf Knopfdruck sendet er ein Hologramm los, das das Feuer der Gegner auf sich zieht, und platziert automatisch ein weiteres, sobald er niedergeschossen wird. Als Ultimate-Skill sendet er sogar einen ganzen Trupp Hologramme los, während er sich tarnt – perfekt, um ganze Teams zu verwirren. Ihr seht also, die Skills fallen mal mehr, mal weniger offensiv aus

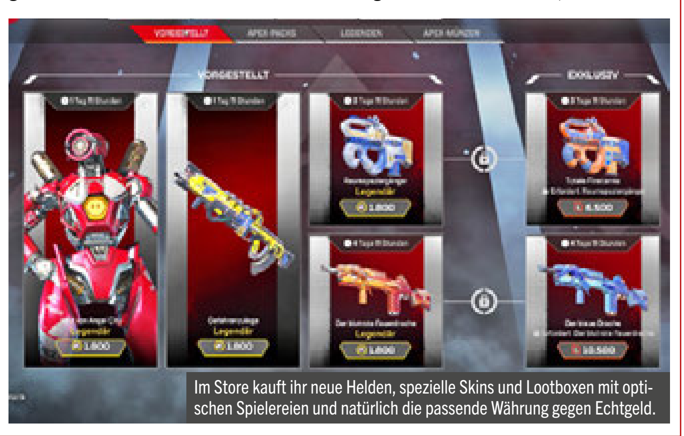

Gegnern in die Flanke oder den Rücken zu fallen ist erfolgversprechender, als im Team frontal auf ihn einzustürmen.



Gefundene Verbrauchsgegenstände nutzt ihr über das Inventar oder dieses Ringmenü. Die orange Markierung symbolisiert eure aktuelle Schnelltasten-Auswahl.

DER ITEM-SHOP VON APEX LEGENDS

Herstellungsmetalle, Legenden-Token, Apex-Münzen – drei verschiedene Währungen dürft ihr in *Apex Legends* ausgeben, wir verraten euch wofür. Herstellungsmetalle findet ihr nur in den Apex-Packs. Davon erhaltet ihr maximal 45 Stück auf eurem Level-Weg bis Stufe 100 oder ihr kauft sie für jeweils 100 Apex-Münzen (circa. 1 Euro). Die Metalle selbst nutzt ihr, um gezielt optische Upgrades oder anzeigbare Statistiken freizuschalten. Alles, was sich so freischalten lässt, findet ihr aber auch zufällig in den erwähnten Apex-Packs – da gehört dann eben Glück dazu. Apex-Münzen hingegen kauft ihr wie erwähnt gegen Echtgeld, wobei ihr rund 100 Stück für einen Euro erhaltet. Wer gleich mehr Geld ausgibt, kriegt ein paar Münzen Bonus obendrauf. Neben den Apex-Packs ersteht ihr mit den Münzen außerdem noch ausgewählte, durchrotierende Spezial-Skins auf einer Extra-Shopseite – auch die bringen spielerisch keinen Vorteil. Zudem könnt ihr die beiden anfangs gesperrten Legenden für jeweils 750 Münzen freischalten. Legenden-Token wiederum erhaltet ihr für Level-ups. Wie der Name schon sagt, sind sie der alternative Weg, die beiden Figuren freizuschalten, was entsprechend länger dauert (20 Levels pro Charakter). Ansonsten gibt es ein paar weitere Skins für Legenden-Token zu kaufen, sonst nichts.



Im Store kauft ihr neue Helden, spezielle Skins und Lootboxen mit optischen Spielereien und natürlich die passende Währung gegen Echtgeld.

und sind mitunter nur für euch oder aber für das ganze Team nützlich. Hier bietet *Apex* um ein Vielfaches mehr taktische Möglichkeiten als die Konkurrenz und auch ganze Squads können sich spezialisieren. Ein Team mit Gibraltar und Lifeline an Bord kann sich perfekt verschanzen, eines mit Bangalore, Caustic und Gibraltar hingegen ganze Landstriche bombardieren. Und wer Pathfinder und Bloodhound dabeihat, ist extrem mobil und perfekt dafür ausgerichtet, Gegner zu jagen und zur Strecke zu bringen. Ihr seht schon: Möglichkeiten, euch euer perfektes Team zusammenzustellen, gibt es viele. Gut ist auch, dass das Balancing der Fähigkeiten größtenteils stimmt. Lediglich die Artillerie- bzw. Mörserangriffe von Gibraltar und Bangalore sind gegen Ende der Matches, wenn das Areal sehr klein wird, ein wenig übermächtig.

Zwei der bislang spielbaren acht Legenden müsst ihr übrigens erst freischalten. Wie das genau funktioniert und was der Item-Shop noch so bietet, lest ihr im Extrakasten oben. Spielerische Vorteile erhaltet ihr durch den Einsatz von Echtgeld – oder der Ingame-Währung – aber keine: Neben den fehlenden Charakteren winken nur optische Anpassungen. Das ist auch aufgrund des Free2Play-Modells in unseren Augen absolut fair und vorbildlich gelöst.

Für die Zukunft ist zudem bereits jede Menge Content-Nachschub angekündigt. So startet bald die erste, auf drei Monate angelegte Season, während der ihr euch besondere Skins und Belohnungen freispielen könnt. Auch neue Legenden sollen dann ihren Weg ins Spiel finden. Wer einen Kampfpass kauft, darf während der jeweiligen Season zudem noch weitere kosmetische Belohnungen freischalten. Und wir sind uns ziemlich sicher, dass irgendwann auch neue Maps oder Spielmodi folgen werden.

Technische Grundlagen

Neben dem geteilten Setting basiert *Apex Legends* natürlich auch in Sachen Technik auf Respawns *Titanfall 2*. Das merkt man beispielsweise den Gefechten an, die sich sehr nach dem (oft unterschätzten) 2016er-Shooter anfühlen, sei es in Sachen Movement oder beim Gunplay und Treffer-Feedback. Auch die minimalen und empfohlenen Systemvoraussetzungen fallen bei beiden Spielen ähnlich aus. Allerdings ist *Apex Legends* in höheren Auflösungen deutlich hardwarehungriger, was eventuell auch an der fehlenden Optimierung der ja nun doch schon etwas älteren Engine liegt. So reicht ersten Berichten zufolge (die wir leider nicht verifizieren konnten), nicht einmal eine GTX 2080 Ti aus, um den Titel in 4K-Auflösung mit 60 Frames zu spielen – angesichts der ordentlichen, aber nicht herausragenden Optik des Spiels ist das sicherlich nicht optimal. Zudem ist die Fps auf 144 gelockt, was sich (aktuell noch) mit modifizierten Startparametern umgehen lässt. Die Technik dürfte aber ohnehin nicht der Hauptgrund sein, *Apex Legends* zu spielen, denn: Es macht einfach Laune. ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



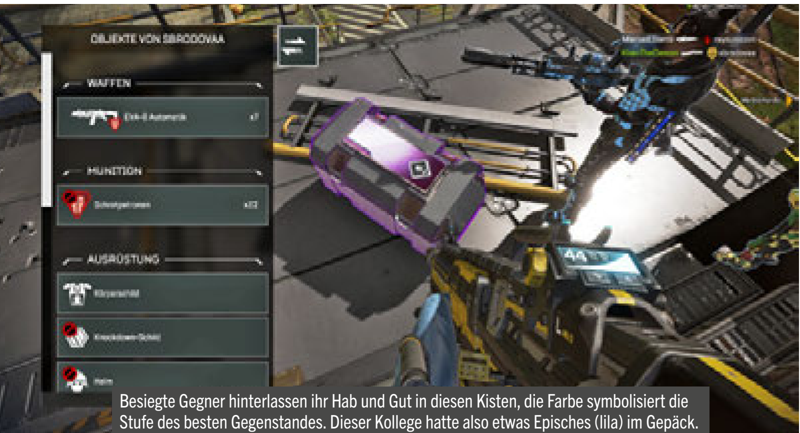
„Hero-Shooter-Elemente sind das, was mir im Genre fehlte."

Bislang konnte mich noch kein Battle-Royale-Spiel abholen. *PUBG* war mir zum Start zu verbuggt und wirkt für mich eher wie eine Mod, *Fortnite* ist mir zu bunt und das ganze hektische Gebaue nervt, *Black Ops 4* ist nett, hat mich aber nur kurz unterhalten. Bei *Apex Legends* hingegen sitzt die metaphorische Nadel seit dem ersten Match ganz tief. Das mag daran liegen, dass ich *Titanfall 2* sehr mochte und für einen völlig unterschätzten Shooter halte, und *Apex* fühlt sich nun mal recht ähnlich an. Wahrscheinlicher ist aber, dass mir bislang diese starken Teamplay-Elemente im Genre gefehlt haben. Ich spiele seit Jahren Titel wie *Overwatch*, *Team Fortress* oder auch *Destiny* und Respawn bedient sich mit seinen unterschiedlichen Skills und dem Beharren auf Dreier-Teams schon sehr stark bei derartigen Spielen. Mir taugt's auf jeden Fall. Wenn die Seasons für regelmäßigen und guten Content-Nachschub sorgen, steht auch einer Aufwertung auf die 9/10 nichts mehr im Weg.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bewährtes, unterhaltsames Battle-Royale-Gameplay
- ➕ Gelungenes, arcadiges, an *Titanfall 2* angelehntes Gunplay
- ➕ Tolle Implementierung von Helden-Shooter-Elementen
- ➕ Sehr taktisches Gameplay durch Team-Zwang und Legenden-Skills
- ➕ Hübsche, wenn auch nicht atemberaubene Grafik
- ➕ Brachialer Sound
- ➕ Faires Free2Play-Modell, Lootboxen enthalten nur optische Upgrades
- ➖ Anfangs noch mit Verbindungsproblemen und einigen Bugs
- ➖ Ultimate-Fähigkeiten noch nicht hunderprozentig gebalanced
- ➖ Aktuell nur eine Karte





Besiegte Gegner hinterlassen ihr Hab und Gut in diesen Kisten, die Farbe symbolisiert die Stufe des besten Gegenstandes. Dieser Kollege hatte also etwas Episches (lila) im Gepäck.


Mirages Ultimate sendet eine ganze Bande an Hologrammen los und tarnt ihn – ein echter Lebensretter in brenzligen Situationen.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2019 9

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-ADVENTURE

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 25. Januar 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Resident Evil 2

Oldschool trifft Moderne – der Survival-Horror-Klassiker ist zurück und erstrahlt in neuem Glanz, ohne jedoch alte Tugenden außer Acht zu lassen.

Von: Christian Dörre

Machte Capcom mit Teil 7 – trotz neuer Perspektive – schon einen Schritt zurück und besann sich auf einige alte Tugenden der *Resident Evil*-Reihe, geht es nun zeitlich noch weiter in die Vergangenheit, denn mit *Resident Evil 2* erscheint das Remake zum Survival-Horror-Klassiker von 1998, der von vielen Fans der Reihe immer noch als der beste Ableger angesehen wird. Doch kann man ein etwa 21 Jahre altes Spiel überhaupt so modernisieren, dass es auch heutzutage noch funktioniert? Wir haben uns sowohl mit Claire Redfield als auch mit Leon S. Kennedy durch allerhand dunkle Gänge gegruselt, unzähligen Zombies die modrige Visage zerschossen und uns mit der fiesen Umbrella Corporation angelegt, um diese Frage beantworten zu können: Ja, das geht. *Resident Evil 2* war 1998 ein großartiges Spiel und auch das Remake im Jahr 2019 sorgt für grandiosen Horrorspaß und wird dem einen oder anderen Spieler wohl auch einen Farbtupfer in der Unterhose bescheren. Das Beste ist jedoch: *Resi 2* ist nicht einfach nur ein gelungener Nostalgietrip für Kenner des Originals, sondern vor allem ein richtig tolles, atmosphärisches Horrorspiel.

Am Anfang war der Regenschirm

Einer der Hauptgründe, warum auch Neueinsteiger in die Serie mit *Resident Evil 2* ihren Spaß haben werden, ist natürlich, dass die Geschichte noch recht simpel gehalten ist, keine oder zumindest kaum Vorkenntnisse erfordert und sich nicht wie spätere Teile in irgendwelchen verworrenen Story-Strängen verliert. Die junge Claire Redfield (Schwester des Protagonisten von *Resi 1,* Chris Redfield) und der Polizei-Rekrut Leon Kennedy erreichen gleichzeitig die Stadt Raccoon City. Während Claire auf der Suche nach ihrem Bruderherz ist, von dem sie schon lange nichts mehr gehört hat, möchte Leon eigentlich seinen ersten Dienst im Polizeirevier antreten. Doch schon kurz nach ihrer Ankunft merken sie, dass in der Stadt irgendetwas ganz und gar nicht stimmt. Statt anderer Menschen begegnen ihnen Zombies, die nichts lieber täten, als den beiden Jungspunden das Fleisch von den Knochen zu nagen. Wie schon im Original von 1998 dürft ihr selbst entscheiden, ob ihr als Leon oder Claire spielt. Spielablauf und Schauplätze sind hier in etwa gleich, doch die Protagonisten erhalten unterschiedliche Waffen und einige Rätsel, Wege sowie Kämpfe unterscheiden sich. Zudem erhalten Leon und Claire verschiedene Hintergrundinformationen, da sie jeweils andere Charaktere treffen. Während Claire dem kleinen Mädchen Sherry begegnet, trifft Leon die mysteriöse Ada Wong, die offensichtlich mehr zu den Ereignissen in Raccoon City


Ohne Zweitwaffe habt ihr keine Abwehrchance. Ihr solltet die Zombies deshalb nicht zu nah an euch herankommen lassen.


Der Gewaltgrad von *Resident Evil 2* ist sehr hoch, aber passend. Köpfe explodieren und Gliedmaßen lassen sich gezielt abtrennen.

Egal ob Zombies, Licker oder andere Mutationen – das Gegnerdesign ist wunderbar widerlich und trägt zur Gruselstimmung bei.

weiß, als sie preisgeben möchte. Nach und nach kommen beide Protagonisten der bösen Umbrella Corporation auf die Schliche, doch wer wirklich alles von der Geschichte mitbekommen möchte, sollte auf jeden Fall beide Kampagnen durchspielen. Zudem schaltet ihr – ebenfalls ganz wie im Original – alternative Szenarien für Leon und Claire frei. Spielt ihr beispielsweise die Leon-Kampagne durch, erhaltet ihr eine zusätzliche abgewandelte Kampagne mit Claire, die dort einsetzt, wo Leon sie in seiner Geschichte getroffen hat. Zudem lässt sich ein Survivor-Modus freischalten, in dem ihr – Kenner des Originals, frohlocket! – mit einem Block Tofu spielen dürft. Startet ihr zum ersten Mal eine der normalen Kampagnen, werden halbwegs erfahrene Spieler etwa acht Stunden bis zum Abspann brauchen, weitere Anläufe gehen natürlich schneller. Hardcore-Fans des Originals dürfen sich freuen, dass auch das Remake Speedrun-tauglich ist. *Resident Evil 2* zeigt sich hier klassisch: Es gibt keine zusätzlichen Levels oder große Ausschmückungen der Story, sondern man soll auf verschiedenen Wegen mit den unterschiedlichen Kampagnen Spaß haben. Man hält sich stark an das Original, das jedoch spielerisch und technisch absolut wunderbar überarbeitet wurde.

Frisch, aber vertraut

Wer das ursprüngliche *Resident Evil 2* damals gespielt hat, wird sich sofort zuhause fühlen, aber dennoch einige mehr oder weniger große Überraschungen erleben. Die Story ist zwar nach wie vor recht simpel, aber präsenter und wird durch stark inszenierte Cutscenes mitsamt guter deutscher Sprachausgabe viel besser erzählt. Der grundsätzliche Ablauf ist der des Originals, doch einige Szenen sowie Charaktere wurden überarbeitet und teilweise auch an anderen Stellen eingefügt. Figuren wie zum Beispiel der schwer verletzte Polizist, den man zu Anfang des Spiels trifft, wurden etwas ausgebaut und die Dialoge komplett überarbeitet. Während das Original damals schon an einigen Stellen recht albern war und heutzutage an mancher Stelle geradezu übertrieben cheesy wirkt, verleihen die weiter ausgeschriebenen Charaktere und Dialoge dem Remake mehr Dramatik. Die Geschichte wird sehr ernst erzählt und driftet nie ins unfreiwillig Komische ab. Doch auch die Areale selbst wurden ein wenig umgebaut. So sehen bekannte Orte wie die Eingangshalle des Polizeireviers oder die Bibliothek fast genauso aus wie im Original, doch Kenner werden schnell ein paar Unterschiede feststellen. Einige Räume wie beispielsweise das S.T.A.R.S.-Büro wurden zudem quasi eins zu eins übernommen, befinden sich nun jedoch an einer anderen Stelle des Polizeireviers. Auch bekannte Rätsel wurden umgebaut, fühlen sich aber immer noch sehr klassisch an. Das Remake von *Resident Evil 2* verzichtet gänzlich auf altbackene Schiebereien von Statuen, was dem Spielspaß deutlich zuträglich ist, doch andere bekannte Elemente wie das Sammeln von Medaillen oder das korrekte Anbringen von Steckschaltern sind immer noch enthalten. Zudem findet man nun offensichtlicher Hinweise zur Lösung der allgemein recht einfachen Kopfnüsse, sodass Neulinge nicht zu befürchten brauchen, wie der Ochs vorm Berg zu stehen, während Nostalgikern trotzdem das klassische *Resi*-Gefühl vermittelt wird. Überhaupt gelingt den Entwicklern der Spagat zwischen Nostalgie und Moderne absolut hervorragend. Die klassischen Elemente wie Rätselaufbau oder Inventarmanagement fühlen sich nie angestaubt, sondern passend oldschool an, während Steuerung, Inszenierung, Technik und Erzählung eben die eines sehr guten modernen Spiels sind.

Splatter und Zombies

Man merkt an jeder Ecke, wie viel Arbeit, Herzblut und Liebe zum Detail in das Remake geflossen sind, um *Resident Evil 2* in die heutige Zeit zu bringen. Das erkennt man vor allem beim Gruselfaktor, denn die Entwickler veränderten viele kleine und große Dinge, um uns auch heute mit *Resi 2* einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Wenn sich ein Remake trotz Modernisierungen so nah ans Original hält, muss natürlich auch die ursprünglichen Genrekriterien vernünftig erhalten werden und glücklicherweise gelingt dem Spiel auch das: *Resident Evil 2* ist echter Survival-Horror, der euch mal das Blut in den Adern gefrieren lässt, mal für absolut panische Momente sorgt. Obwohl die Ego-Perspektive in *Resident Evil 7* bei den meisten Spielern gut ankam, entschied man sich bei *Resi 2* wieder für die klassische Third-Person-Ansicht. Die Kamera ist jedoch so nah an der Spielfigur, dass man dennoch das Gefühl hat, direkt von den Zombies und sonstigen Mutanten angefallen zu werden. Klassisch ist zudem das begrenzte Inventar, das zumindest durch gefundene Taschen erweitert werden kann. Doch gerade zu Anfang muss man sich oftmals überlegen, welche Gegenstände man wirklich braucht oder ob es sich lohnt, nochmal durch einen Gang voller Untoter zu laufen, um ein Item in einer Kiste zu verwahren. Wer schon mal ein altes *Resident Evil* gespielt hat und „Kiste“ liest, kann sich zudem sofort denken, dass ganz klassisch an Schreibmaschinen gespeichert wird. Im Remake muss man aber wenigstens keine Farbbänder mitschleppen, sondern kann einfach so an dem Gerät seinen Spielstand sichern. Die Speicherräume sind auch so ziemlich die einzigen Gebiete, wo ihr vor den zahlreichen Gefahren des Spiels sicher seid. Capcom hat es nämlich geschafft, Zombies endlich wieder zu einer Bedrohung werden zu lassen, indem sie die Untoten ein wenig schneller, intelligenter und widerstandsfähiger gemacht haben. Im Original verfolgten euch die Zom-



Je nach Gebiet lauern andere Gefahren auf Leon und Claire. In der Kanalisation warten beispielsweise diese netten Mutanten.


Das allgemeine Spieltempo ist zwar recht gemächlich, doch immer wieder mal wirft euch das Spiel in hektische Situationen, wo ihr schnell flüchten müsst.

re und dem klugen Spannungsaufbau. Zudem versteht es der Titel geschickt, an manchen Stellen das Tempo wirkungsvoll anzuziehen. Die meiste Zeit ist *Resi 2* ruhig und stimmungsvoll, doch dann konfrontiert es uns auf einmal mit einer riesigen Horde Zombies im Weg oder dem grimmigen Tyrant, der uns durch das komplette Polizeirevier verfolgt. Zudem wurden die Areale im Spiel abwechslungsreich gestaltet und bieten eigene Horrorelemente. Während man im Polizeirevier quasi allein im Dunkeln mit Monstern eingesperrt ist, watet man in der Kanalisation durch einen Sumpf von Leichen und Därmen, zwischen denen sich seltsame Mutanten verstecken, und in den Labors von Umbrella trifft man noch auf weitere widerliche Kreaturen, die ganz deutlich zeigen, dass der Mensch – und schon gar nicht bösartige Konzerne mit Regenschirm im Logo – nicht Gott spielen sollte.

bies nicht durch Türen, doch im Remake haben die Moderhirne dazugelernt und bleiben euch auf den Fersen, sofern ihr sie nicht abhängt oder beseitigt. Die Beseitigung ist dabei gar nicht so einfach, denn zum einen ist Munition Mangelware und zum anderen halten die Biester ganz schön viele Treffer aus, bis sie endlich mal das Zeitliche segnen. Die Zombies sind so hartnäckig, dass sie an die Horrorkomödie *Return of the Living Dead* (*Verdammt, die Zombies kommen*), die hierzulande genau wie das originale *Resident Evil 2* jahrelang auf dem Index stand, erinnern. Die klassische und im Untotengenre zumeist verwendete Romero-Regel, dass sie sterben, sobald das Gehirn zerstört ist, kommt hier nicht zum Einsatz. Die Zombies kriechen über Tische und klettern über Geländer, um sich mehrere Meter in die Tiefe fallen zu lassen, nur um euch ans Leder zu gehen. Sogar außen herumstrolchende Zombies können zur Gefahr werden, wenn sie euch erspähen und durch Fenster brechen. Selbst wenn ihr die Zombies so sehr beschossen habt, dass der Kopf nur noch an einem kleinen Fetzen Haut hängt, kommen sie oftmals auf euch zu gewankt. Überhaupt spielt der Splatterfaktor eine große Rolle. *Resident Evil 2* ist saumäßig brutal und trägt das 18er-USK-Siegel vollkommen zu Recht, doch die Gewalt ist keine Effekthascherei, sondern trägt gekonnt zur Dramaturgie sowie zur Atmosphäre bei und hat spielerischen Nutzen. Schlurft ein Zombie mit fast komplett weggeschossenem Gesicht weiter auf euch zu, erhöht das nur die Panik. Allerdings ist es nun weitaus schwieriger, den Zombies auszuweichen, als im Original. Die Gänge sind enger und die Zombies schneller. Zudem kann man die Untoten nur abwehren, wenn man eine Zweitwaffe wie ein Messer mit sich führt, das mit der Zeit außerdem kaputtgeht.

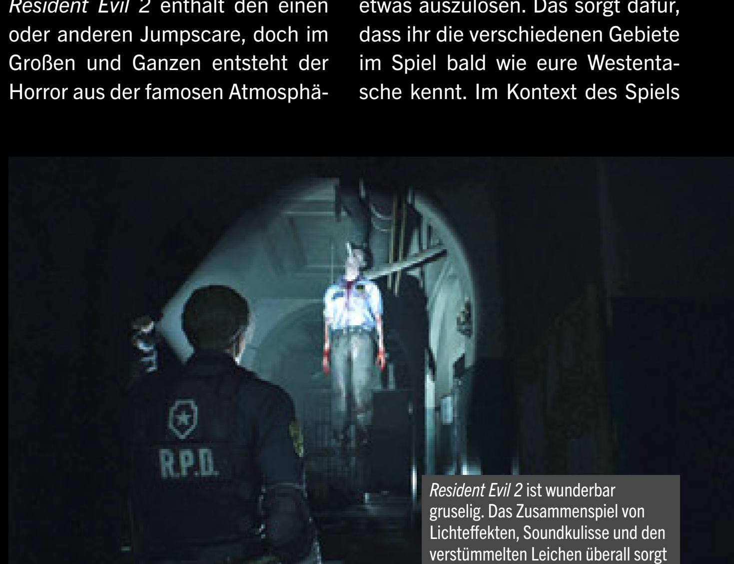
Atmosphärischer Horror

Selbstverständlich trefft ihr im Spielverlauf aber nicht nur auf gewöhnliche Untote, sondern auch auf weitere Mutanten. Doch egal, ob ihr nun gegen einen Standardzombie, einen Licker, den mächtigen Tyrant oder ein mutiertes Krokodil antretet – das Design der Kreaturen ist fantastisch und jagt einem Schrecken ein. Zudem machen die Kämpfe gegen die Monster richtig Laune, da sich die Waffen unterschiedlich sowie wuchtig anfühlen und man an den Gegnern wundervoll das Trefferfeedback beobachten kann. Lediglich die Bosskämpfe sind ein wenig enttäuschend, da sie immer in sehr engen Arealen stattfinden, sehr kurz und auch etwas zu einfach sind. Die Schwachstellen der Bosse sind meist arg offensichtlich und in den allermeisten Fällen reicht es aus, einfach in Bewegung zu bleiben und mit etwas Abstand draufzuballern. Hier hätte man den Klassiker für die Neuauflage gerne ein bisschen mehr überarbeiten können.

Dass das zuständige Team von Capcom ansonsten weiß, wie man das Original vernünftig aufpeppt, beweist es vor allem mit dem atmosphärischen Aufbau des Spiels. Waren die Räumlichkeiten im alten *Resi 2* noch hell beleuchtet, schickt euch das Remake nur zu gerne in die Finsternis. Vor allem im Polizeirevier ist in großen Teilen der Strom ausgefallen und Leon oder Claire bahnen sich langsam im Schein ihrer Taschenlampe einen Weg durch die blutbesudelten und mit entstellten Leichen übersäten Gänge. *Resident Evil 2* spielt hervorragend mit Licht und Schatten, um euch in stetige Anspannung zu versetzen. Hinzu kommt eine absolut herausragende Soundkulisse, die eine zum Schneiden dichte Gruselatmosphäre kreiert. Das Remake ist kein schnelles Actionspiel wie Teil 6, sondern nimmt sich genügend Zeit, richtig Spannung aufzubauen, bevor es zur Eskalation kommt. Ein Beispiel: War der Licker im Original plötzlich da, verstehen es die Entwickler im Remake, die Kreatur richtig aufzubauen. Klar, auch *Resident Evil 2* enthält den einen oder anderen Jumpscare, doch im Großen und Ganzen entsteht der Horror aus der famosen Atmosphä-

Hin und her und zurück

Im Gegensatz zu anderen Action-Adventures und *Resident Evil*-Teilen sind die Gebiete im Spiel nicht nur Kulissen, durch die ihr hindurchgescheucht werdet. Sämtliche Areale sind ein großes Rätsel, bei dem ihr verschiedene Dinge erfüllen müsst, um es zu lösen oder besser gesagt einen Weg hindurch zu finden. Gelangt ihr in ein Gebiet, sind zunächst nur wenige Türen offen. Mal fehlt euch ein bestimmter Schlüssel, mal fehlt euch ein Gegenstand, um einen Mechanismus in Gang zu setzen. Teilweise funktioniert das sogar gebietsübergreifend, sodass ihr zum Beispiel erst in der Tiefgarage einen Gegenstand erhaltet, der wichtig ist, um im Polizeirevier, wo ihr zuvor schon wart, etwas auszulösen. Das sorgt dafür, dass ihr die verschiedenen Gebiete im Spiel bald wie eure Westentasche kennt. Im Kontext des Spiels



Resident Evil 2 ist wunderbar gruselig. Das Zusammenspiel von Lichteffekten, Soundkulisse und den verstümmelten Leichen überall sorgt für echte Horroratmosphäre.



Ganz ohne Jumpscares kommt auch *Resident Evil 2* nicht aus. Diese Szenen sind aber tatsächlich gut umgesetzt und sorgen schon mal für Herzrasen.

ist das absolut schlüssig, da ihr ja einem großen Geheimnis auf der Spur seid und euch zur Lösung durchknobeln müsst, allerdings ist es eben auch Backtracking. In *Resident Evil 2* fällt der Faktor aber kaum negativ ins Gewicht. Statt sich zu denken: „Och nö, jetzt muss ich wieder dahin zurück!“, erfreut man sich daran, dass man einen Schritt weitergekommen ist. Allerdings ist das Studieren der Karte Pflicht. Anfangs findet man sich auch so noch gut zurecht, doch je mehr Wege oder Stockwerke ihr freischaltet, desto empfehlenswerter ist es, den kürzesten Weg zu kennen. Gerade auch deshalb, da ihr euch bei *Resident Evil 2* nie in Sicherheit wiegen solltet. So kann das Öffnen eines neuen Pfades dafür sorgen, dass Zombies in bereits gesäuberte Gänge strömen.

Ein Vorzeige-Remake

Vergleicht man das Original von 1998 mit dem Remake, ist es fast unglaublich, wie es den Entwicklern gelang, den Charme und die Stärken des Spiels ins Jahr 2019 zu schaffen. Klar, Neueinsteiger werden aufgrund des klassischen, etwas fummeligen Inventarmanagements, des Rätseldesigns oder des Backtrackings vielleicht verdutzt gucken, doch die Elemente haben Hand und Fuß und *Resi*-Veteranen wären wohl auf die Barrikaden gegangen, hätte Capcom zu viel klassischen Charme entfernt. Das Entwicklerteam investierte die Modernisierung deshalb lieber in Elemente, die wirklich eine Generalüberholung brauchten. Technisch ist *Resident Evil 2* nämlich absolut klasse. Bis auf den einen oder anderen kleinen Clipping-Fehler oder ab und an mal eine etwas matschige Textur sieht das Action-Adventure hervorragend aus. Die Charaktermodelle der Protagonisten und Nebenfiguren sind top, das Design der Zombies und der anderen Monster ist widerlich und das Zusammenspiel von Lichteffekten und der grandiosen Soundkulisse sorgt für Gruselstimmung. Selbst bei noch so viel Gesplatter und Explosionen auf dem Bildschirm lief der Titel zudem immer flüssig. Auch lästige Bugs fielen uns nicht auf. Doch auch abseits der technischen Aspekte zeigen die zuständigen Entwickler von Capcom, wie man einen Spiele-Klassiker würdig in die heutige Zeit bringt. *Resident Evil 2* wirkt ernster, düsterer und dramatischer als das Original. Auch wenn man schnell lernt, dass es gewisse Sicherheitszonen gibt, in denen euch nichts passieren kann, versteht es das Remake von *Resi 2*, einem dennoch stets das Gefühl zu vermitteln, man wäre nirgends sicher. Es ist schon eine ganze Weile her, dass das einem „modernen“ Spiel gelungen ist. Da muss erst dieser 21-jährige Videospiel-Opa nach einer langwierigen Schönheits-OP vorbeikommen, um den ganzen jungen Hüpfern da draußen zu zeigen, wie es geht. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



Vorbildliches Remake: Tolles Horror-Game mit Oldschool-Charme.

Resident Evil 2 war für mich immer mit Abstand der beste Teil der Reihe. Umso mehr freut es mich, dass es dem Remake dieses Survival-Horror-Meisterwerks tatsächlich gelingt, die Stärken und den Charme des Originals zu transportieren, es dabei aber auch nicht vor der nötigen Modernisierung einiger Elemente zurückschreckt. Dabei schafft es der Titel, die perfekte Balance zwischen klassischem Oldschool-Gameplay und den heutigen Ansprüchen zu finden (die veraltete Tank-Steuerung musste einfach weg). Klar, auf Inventarmanagement könnte ich auch verzichten, aber irgendwie gehören das Umherschieben von Waffen und Kombinieren von Kräutern ja dazu. Da ärgern mich eher die lahmen Bosskämpfe und auch einige Rätsel könnten gerne knackiger sein. Aber das ist Meckern auf verdammt hohem Niveau, denn dafür ist der Horroraspekt absolut gelungen. Ob Nostalgiker oder Neueinsteiger: Wer sich gerne gruselt, braucht *Resi 2*.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unglaublich dichte Gruselstimmung
- ➕ Wunderbare Lichteffekte
- ➕ Grandiose Soundkulisse
- ➕ Viele Unterschiede zwischen den Kampagnen
- ➕ Abwechslungsreiches Leveldesign
- ➕ Geniales Trefferfeedback, sinnvolle Brutalität
- ➕ Schaurig schönes Gegnerdesign
- ➕ Sinnvolle Modernisierungen
- ➕ Simple, aber spannende Story
- ➖ Ohne Zweitwaffe keine Abwehrchance
- ➖ Einige schwache deutsche Stimmen (Sherry)
- ➖ Einfache, etwas lahme Bosskämpfe
- ➖ Rätsel oftmals zu leicht



WERTUNG 9



Wenn euch der riesige Tyrant durch das Polizeirevier verfolgt, bringt das ganz schön den Puls zum rasen. Nehmt besser die Beine in die Hand!



Die verschiedenen Bossgegner sehen zwar eindrucksvoll aus, sind aber ziemlich einfach zu besiegen. Hier hätten wir uns spektakulärere Action gewünscht.

Ab und an gestalten sich die Feuergefechte in *Crackdown 3* doch ziemlich abwechslungsreich.

Crackdown 3

KEIN MEHRSPIELERTEST

Zum Testzeitpunkt stand uns der Multiplayer leider noch nicht zur Verfügung, daher beziehen wir uns hier ausschließlich auf den Einzelspielerpart.

Genre: Action
Entwickler: Sumo Digital
Publisher: Microsoft Studios
Erscheinungsdatum: 15. Februar 2019
Preis: ca. € 70,-
USK: ab 18 Jahren

Fünf Jahre Entwicklungszeit, vier Mal verschoben, null Abwechslung. Warum aller guten Dinge nicht drei sein müssen, erfahrt ihr im Test.

Von: Alexander Grassmé & Lukas Schmid

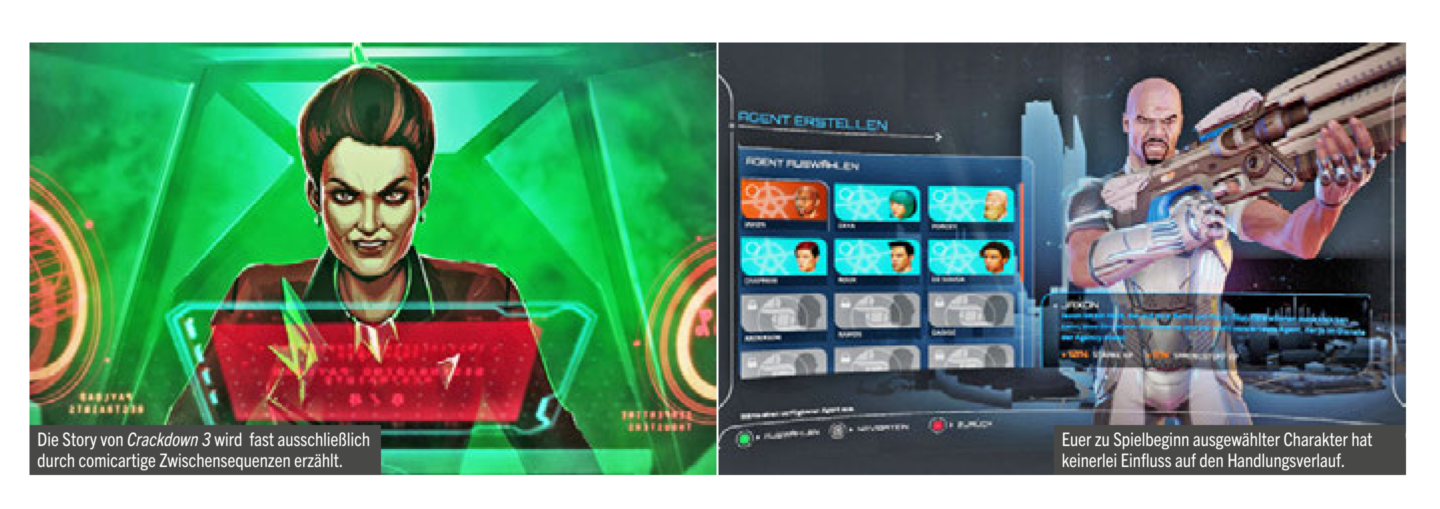
Unsere Mitstreiterin ist ganz angetan: „Du rettest Leben, wenn du dieses Gift hochjagst. Gute Arbeit!". Ach ja, Lob hört man immer gerne, vor allem jetzt, da wir gerade eine Quelle der heimtückischen Chimäre-Chemikalie zum Versiegen gebracht haben. Wer weiß, wie viele Unschuldige sonst durch den Konsum dieser als harmloser Drink getarnten Substanz einer Gehirnwäsche zum Opfer gefallen wären. Durch unser beherztes Eingreifen sind daraus sicherlich deutlich weniger geworden – gut, das liegt vielleicht auch daran, dass es sich bei dieser „Quelle" um einen stinknormalen Kiosk handelte und die umstehende Kundschaft samt Kioskbesitzer durch die von uns verursachte Explosion ins virtuelle Nirwana verfrachtet wurde. Aber ja, „Gute Arbeit!". Willkommen in *Crackdown 3*.

Chaos überall

Dabei klingt die Ausgangslage von *Crackdown 3* durchaus spannend: Moskau, New York, Seoul – überall auf der Welt kommt es zu verheerenden Anschlägen, sogenannten Verdunklungsangriffen, welche die wenigen Überlebenden zur Flucht zwingen. Durch die Hilfe der mysteriösen Terra-Nova-Organisation gelangen diese auf den idyllischen Inselstaat New Providence. Dabei entpuppen sich die vermeintlichen Retter jedoch als die Verantwortlichen für jene globale Katastrophe, was unter den Neuankömmlingen allerdings niemanden stört, da die nun unter dem Einfluss jener eingangs erwähnten Chimäre-Chemikalie stehen. Doch Terra Nova hat die Rechnung ohne die Agency gemacht, eine Guerilla-Gruppierung, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Schreckensherrschaft der Organisation zu beenden und deren Anführerin Elizabeth Niemand zu stürzen.

Willkommen in der Eintönigkeit

Wer jetzt an den Klassiker *1984* in Videospielform denkt, sollte seine Hoffnungen lieber ganz schnell wieder begraben. Statt eine flammende Revolution zu entfachen verbringt ihr die kommenden rund zehn Stunden lediglich damit, alles was nicht niet- und nagelfest ist, in die Luft zu jagen. Mit eurem recht abwechslungsreichen Waffenarsenal verringert ihr so den Einfluss der Terra-Nova-Organisation auf die einzelnen Stadtgebiete und dezimiert zugleich Stück für Stück deren Führungsetage. Um etwa einem Zwischenboss gegenüberzutreten,



Die Story von *Crackdown 3* wird fast ausschließlich durch comicartige Zwischensequenzen erzählt.

Euer zu Spielbeginn ausgewählter Charakter hat keinerlei Einfluss auf den Handlungsverlauf.

müsst ihr zuvor bestimmte Missionen abschließen, welche sich in ihrem Ablauf aber wie ein Ei dem anderen gleichen. Zum Beispiel wird die örtliche Hochbahn von einer bösartigen künstlichen Intelligenz kontrolliert, die sich jedoch erst blicken lässt, wenn ihr eine bestimmte Anzahl an Bahnstationen erobert habt. Um die besagten Stationen zu erobern, muss dort für so viel Zerstörung gesorgt werden, dass der Bahnaufseher erscheint. Beißt dieser ins Gras, gehört die Station euch. Eine Mission abgehakt, auf zur nächsten. Egal ob wir nun eine Bahnstation erobern, verbündete Rebellen aus einem Gefängnis befreien, Fahrzeugkolonnen in die Luft jagen oder Chemieanlagen sabotieren – auf Dauer bieten die Missionen in *Crackdown 3* viel zu wenig Abwechslung und wirken obendrein vom Design her einfallslos.

Diese Ideenlosigkeit spiegelt sich auch im Aussehen der Spielwelt wider: New Providence wirkt wie eine völlig generische 08/15-Metropole ohne besondere Sehenswürdigkeiten oder Highlights. Zwar finden sich alle paar Meter bestimmte Missionsorte wie etwa Polizeistationen, Chemieanlagen oder die bereits erwähnten Bahnstationen, doch davon abgesehen gestaltet sich die offene Spielwelt von *Crackdown 3* recht detailarm und lieblos, was auch der altbackenen Grafik geschuldet ist. Gerade in Anbetracht der geschlagene fünf Jahre andauernden Entwicklung mit all ihren Verzögerungen und Verschiebungen stellt die finale Optik des Titels eine herbe Enttäuschung dar.

Erst denken, dann zielen

In eine ähnliche Kerbe schlägt die künstliche Intelligenz. Zwar will uns das Spiel weismachen, die Bevölkerung sei samt und sonders einer Gehirnwäsche unterzogen worden, doch scheint es eher so, als wären deren Denkapparate komplett entfernt worden. Sämtliche Bewohner von New Providence laufen völlig teilnahmslos wie Zombies herum, nur um bei der geringsten Berührung durch die eigene Spielfigur wie aufgescheuchte Hühner auf und davon zu rennen. Immerhin punktet *Crackdown 3* in puncto Gegnervielfalt. Von normalem Wachpersonal über Roboter bis hin zu herumfliegenden Drohnen hetzt euch Terra Nova allerlei böse Buben auf den Hals. Zwar handelt es sich auch hierbei nicht gerade um Intelligenzbestien, durch die individuellen Resistenzen und Schwächen der einzelnen Gegnertypen gegenüber bestimmten Waffen werdet ihr aber zumindest etwas gefordert. So sind etwa gewöhnliche menschliche Kontrahenten sehr anfällig für die ätzenden Angriffe unseres Säurespeiers, die wiederum Einheiten mit Schutzanzügen nichts anhaben können. Habt ihr einzelne Waffen einmal von gefallenen Gegnern erbeutet, so könnt ihr diese an bestimmten Orten der Spielwelt, welche zugleich als Respawn- und Schnellreise-Punkte dienen, jederzeit abholen. Die Schießereien selbst sind ebenso ungewohnt wie kinderleicht, was daran liegt, dass wir durch erledigte Feinde unseren eigenen Lebensbalken regenerieren und bei gedrückter rechter Maustaste sofort gegnerische Einheiten anvisieren. Gerade PC-Spielern mag dieses eher für Konsolen gedachte und im Spiel nicht ausschaltbare Zielhilfe-Feature seltsam vorkommen, wir hatten uns jedoch bereits nach kurzer Zeit daran gewöhnt.

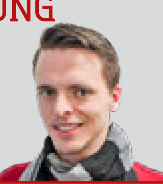
Ballern und leveln

So schießen, prügeln, springen und fahren wir also in Gestalt einer der insgesamt 21 Spielfiguren durch den Rest der Spielzeit. Für wen ihr euch dabei entscheidet, ist im Hinblick auf die Handlung vollkommen unerheblich. Der einzige nennenswerte Unterschied zwischen den Charakteren liegt (abgesehen von deren Aussehen) in der Geschwindigkeit, mit der ihr bestimmte Fähigkeiten verbessert – etwa den Schaden von Schusswaffen oder Nahkampfangriffen. Diesen steigert ihr, indem ihr besagte Waffen verwendet – ein einfaches, aber cleveres System, um euch zu anderen Spielstilen zu motivieren. Dumm nur, dass nicht jedes der insgesamt fünf Talente tatsächlich Sinn ergibt, etwa das Autofahren. So können wir durch jede Verbesserung mit unseren Fahrzeugen mehr Schaden einstecken und schneller fahren, was zwar gut klingen mag, aber am Ende wenig durchdacht wirkt. Denn abgesehen von komplett optionalen Rennmissionen müssen wir im gesamten Spielverlauf kein weiteres Mal hinters Lenkrad.

Ebenfalls unter die Kategorie „ausbaufähig“ fällt die Vertonung. Zwar sind die deutschen Synchronsprecher durch die Bank in Ordnung, doch irritiert es, dass Intro, Zwischensequenzen und über Funk eingehende Nachrichten auf Deutsch gehalten sind, während sämtliche Dialoge mit Passanten sowie Gegnern auf Englisch ablaufen. Immerhin wird das Spiel dabei unfreiwillig selbstironisch. Beim Unterschlupf von Endgegnerin und Terra-Nova-Anführerin Elizabeth Niemand angekommen, heißt es „Immer weiter, Agent, Niemand wartet auf Sie!“. Genau in diese Richtung geht auch unser Fazit. Obwohl *Crackdown 3* beileibe keine Vollkatastrophe ist, wissen wir nicht so recht, wer genau auf dieses Spiel warten soll. „Niemand“ wäre hier vielleicht zu hart ausgedrückt, aber in Anbetracht der wirklich ausgesprochen mittelmäßigen Qualität des Titels fragen wir uns, was Sumo Digital in der langen Entwicklungszeit von fünf Jahren eigentlich genau gemacht hat. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Grassmé



„Monotonie so weit das Auge reicht“

Eigentlich sollte ich den Machern von *Crackdown 3* ja dankbar sein. Durch deren unfassbar einseitiges Missionsdesign und die völlig lieblos hingeklatschte Spielewelt stehen andere Open-World-Titel wie etwa *Saints Row 4* oder *Just Cause 3* urplötzlich viel besser da. Wäre Sumo Digitals Spiel vor zehn Jahren erschienen, es wäre beileibe auch kein Klassiker gewesen – der altbackene Grafikstil und die sterile Spielwelt würden aber zumindest deutlich weniger ins Gewicht fallen. Doch persönlich wurmt mich mehr, dass der Hauptcharakter nicht den Mund aufbekommt. Da holt man sich mit Terry Crews (*Brooklyn Nine-Nine*) so einen bekannten Schauspieler ins Boot, nur um ihn dann eine Handvoll Sätze sagen zu lassen? Das kann doch nicht euer Ernst sein! Zwei Sachen muss man dem Spiel dann aber lassen: Über mangelnde Gegnervielfalt und zu wenig Action kann man sich hier nicht beklagen. Zumal uns beim Test kein einziger Bug aufgefallen ist – heutzutage ja leider eher Ausnahme als Regel.

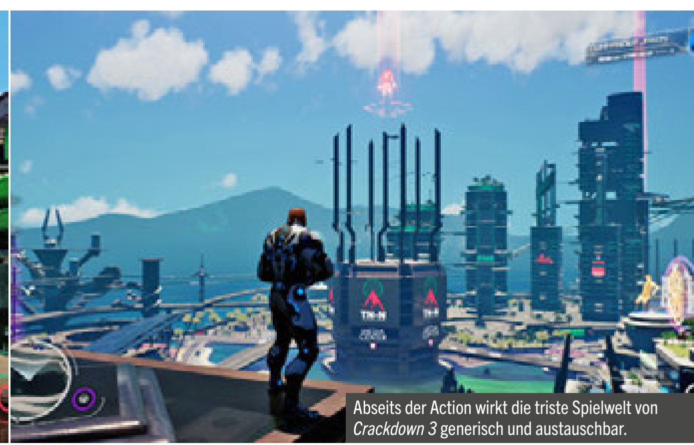
PRO UND CONTRA

- \+ Lange Spielzeit
- \+ Viele Gegnerarten
- \+ Mitunter fordernde Kämpfe
- \+ Eingängige Steuerung
- \+ Motivierendes Levelsystem …
- − … das allerdings nicht komplett durchdacht wirkt
- − Monotones Spieldesign
- − Veraltete Grafik
- − Leblose Spielwelt
- − Belanglose Story
- − Protagonist bleibt größtenteils stumm
- − Auto-Aim lässt sich nicht deaktivieren





Die nach Schema F designten Missionen wiederholen sich in ihren Abläufen ungalublich schnell.



Abseits der Action wirkt die triste Spielwelt von *Crackdown 3* generisch und austauschbar.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2019 9

PC Games EDITORS' CHOICE RUNDENSTRATEGIE

Die Kräfte der Natur sind in der zweiten Erweiterung für *Civilization 6* entfesselt.

Civilization 6: Gathering Storm

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Erscheinungsdatum: 14. Februar 2019
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Matthias Dammes

Mit der Umwelt als dynamischem Mitspieler sowie der Rückkehr geliebter Features schickt sich *Civilization 6* an, so gut wie nie zu werden.

Mit den Spielen der *Civilization*-Reihe ist es häufig wie mit einem guten Wein. Erst mit dem Alter entfalten sie so richtig ihre volle Wirkung. Das liegt an den hervorragenden Erweiterungen, die das Gameplay des Grundspiels verfeinern und mit vielen neuen Elementen anreichern. Nun steht mit *Gathering Storm* das zweite Add-on für *Civilization 6* in den Startlöchern, für das sich die Entwickler von Firaxis Games ganz besondere neue Features ausgedacht haben.

Erstmals stellen die Macher nämlich die Spielwelt in den Mittelpunkt eines neuen Inhaltspakets. Die Karte ist nicht länger nur ein Untergrund, auf dem die Zivilisationen ihr Unwesen treiben und sich durch die Zeitalter der Menschheitsgeschichte bewegen. Stattdessen wird die Welt zu einem dynamischen Mitspieler, der Einfluss auf die Entwicklung von Imperien nimmt und immer wieder für neue Herausforderungen sorgt.

Wind und Wetter

Mit anderen Worten, die Umwelt greift nun aktiv in das Spielgeschehen ein. Daher solltet ihr euch gut überlegen, wo ihr eure Städte errichtet, denn Flüsse können jetzt über die Ufer treten, Vulkane brechen aus, in der Nähe von Wüsten entstehen gerne Sandstürme und die Küsten sind zunächst durch Hurrikane und später durch den menschengemachten Anstieg des Meeresspiegels bedroht. Allerdings gilt es auch die positiven Effekte zu beachten. So hinterlassen Fluten und Vulkanausbrüche nicht nur Zerstörung, sondern auch sehr fruchtbares Ackerland.

Wie häufig Naturkatastrophen auftreten, lässt sich bei der Konfiguration einer Partie mittels Schieberegler einstellen. Auf der höchsten der fünf Stufen fordert euch Mutter Natur in aller Regelmäßigkeit und Härte heraus, während es auf der niedrigsten Stufe nur selten zu schwachen Katastrophen kommt. Letztere Option verschafft euch vor allem in den frühen Zeitaltern ein einigermaßen harmonisches Leben mit der Umwelt. Je näher ihr der Industrialisierung kommt, umso weniger könnt ihr euch den Veränderungen in der Natur entziehen.

Erstmals spielen nämlich die Auswirkungen des menschlichen Handelns auf das Klima eine Rolle.



Ein Fluss tritt über die Ufer und hätte beinahe unseren Unterhaltungsbezirk unten links beschädigt. Andere Felder profitieren dagegen von gesteigerter Fruchtbarkeit.



Der Klimawandel hat deutliche Ausmaße angenommen. Die Temperatur ist um drei Grad gestiegen, mehr als die Hälfte des Polareises ist geschmolzen und der Meeresspiegel ist um 2,5 Meter gestiegen.

Der Anstieg des Meeresspiegels hat bereits zwei Meter überschritten. Dieses Küstenfeld mit einem wertvollen Weizenhof ist unwiederbringlich verloren.

Unser Anteil an der Erderwärmung ist nicht gerade klein. Vor allem mit Kohle und Öl gehören wir zu den größten Verschmutzern.

Mit Hochwassersperren an besonders gefährdeten Küstenabschnitten versuchen wir dem steigenden Wasser etwas entgegenzusetzen und so unsere Infrastruktur zu schützen.

Sobald ihr Gebäude und Einheiten baut, die Kohle verbrennen, beginnt eure Zivilisation damit, CO2 in die Atmosphäre zu blasen. Je höher die Konzentration, umso stärker verändert sich die globale Temperatur. Als Folge dessen erhöht sich nicht nur die Wahrscheinlichkeit von Stürmen, Überschwemmungen und Dürren. Die viel größere Gefahr, vor allem für Küstenregionen, ist das Schmelzen des Polareises und der damit verbundene Anstieg des Meeresspiegels. Felder, Bezirke oder ganze Städte in entsprechenden Gefahrenregionen können dadurch vollständig im Meer verschwinden.

Rohstoffverbrauch

Um dem entgegenzuwirken, sollte man möglichst auf den Verbrauch von Kohle und Öl verzichten. Das ist jedoch leichter gesagt, als getan. Denn nicht nur modernes Kriegsgerät wie Schiffe und Panzer verbrauchen fossile Brennstoffe, eure Städte verlangen neuerdings auch nach elektrischer Energie, damit verschiedene Gebäude ab dem Industriezeitalter ihre volle Leistung erbringen. Zur Stromerzeugung steht zunächst indes nur das Kohlekraftwerk zur Verfügung, das eure CO2-Bilanz schnell in die Höhe treibt. Mit fortschreitender Technologie stellt ihr irgendwann auf weniger schmutzige Ölkraftwerke und schließlich auf die fast saubere Atomkraft um. Bei Letzterer lauft ihr jedoch Gefahr, Opfer eines nuklearen Super-GAUs zu werden.

Die nötigen Rohstoffe Kohle, Öl und Uran wurden übrigens genau wie die vier anderen strategischen Ressourcen Pferde, Eisen, Salpeter und Aluminium in ihrer Funktionsweise überarbeitet. So produziert jedes Vorkommen nun einen bestimmten Wert des Rohstoffes pro Runde, der einen Lagerbestand auffüllt. Für den Bau von einigen Gebäuden und Einheiten werden dann Teile dieses Vorrats aufgebraucht. Hinzu kommt, dass Bauten wie Kraftwerke sowie viele der Einheiten einen regelmäßigen Verbrauch pro Runde haben. So könnt ihr zum Beispiel nicht Unmengen von Kampfpanzern ausheben, wenn ihr deren Ölverbrauch nicht durch entsprechende Vorkommen decken könnt. Das Ressourcensystem wird dadurch wesentlich nachvollziehbarer und hat deutlichere Auswirkungen auf die Produktionsmöglichkeiten einer Zivilisation.

Energiewende

Wer ernsthaftes Interesse an der Reduzierung seiner CO2-Produktion hat, bekommt dazu vor allem ab dem Informationszeitalter einige Möglichkeiten geboten. Schon in der Moderne bekommt ihr die Möglichkeit, Staudämme, die ihr zuvor zur Abwehr von Flusshochwassern errichtet habt, in hydroelektrische Kraftwerke zu verwandeln. Mit Handwerkern errichtet ihr dann schließlich auf geeigneten Feldern Windparks und Solaranlagen, um eure Städte mit sauberer Energie zu versorgen. Leider gibt es nach wie vor keine Option, um einmal gebaute Bezirke und Gebäude wieder abzureißen. Einmal ein Kraftwerk



Einheiten wie diese Kriegsschiffe verbrauchen pro Runde Treibstoff. Damit tragen sie nicht nur zur Umweltverschmutzung bei, sondern belasten auch unseren Rohstoffvorrat. Da wir zurzeit neun Öl pro Runde produzieren, stellt uns der Verbrauch von drei Öl pro Runde noch nicht vor Probleme.

Stockholm hat in der Vergangenheit immer wieder mit Hochwasser zu kämpfen gehabt. Um den Fluss zu bändigen, haben wir an seinem Verlauf gleich zwei Dämme errichtet.



Mit Windparks (links von Göteborg) und Solarkraftwerken (unten rechts) versuchen wir, unsere Energieversorgung umweltfreundlicher zu gestalten.

gebaut, wird man die Dreckschleuder nicht wieder los. Selbst nach dem Umstieg auf Atomkraft belastet das Gebäude noch immer leicht die CO_2-Statistik.

Immerhin können wir unsere Emissionen aktiv bekämpfen. Als Teil des neuen Zukunftszeitalters schalten wir unter anderem das Projekt „Kohlenstoffrückgewinnung" frei, das dauerhaft unseren Ausstoß senkt. Sechs neue Technologien und fünf Ausrichtungen gibt es im neuen Zeitalter zu erforschen. Deren Anordnung im Technologiebaum ist stets zufällig und sorgt damit zumindest für leichte Abwechslung in der Endphase eurer Zivilisation. Auf der wissenschaftlichen Seite erwarten euch dabei vor allem Upgrades für die neue mächtige Einheit des Kampfroboters. Die kulturellen Ausrichtungen bringen euch vor allem neue Joker-Politiken zu verschiedensten Themen ein.

Neu sind auch eine Reihe von Bezirken, Gebäuden und Modernisierungen, die der Thematik des Add-ons entsprechend sich vor allem um die Zähmung der Natur drehen. So könnt ihr einen Kanalbezirk errichten, um ein Landfeld zwischen zwei Wasserfeldern zu überbrücken. Auch Landeinheiten kann die Fortbewegung erleichtert werden, indem Militärpioniere Gebirgstunnel und Eisenbahnschienen bauen. Doch Vorsicht, Letztere verbrauchen unter anderem Kohle und wirken sich negativ auf eure CO_2-Bilanz aus. Besonders in großen Reichen fällt es jedoch schwer, auf die deutlich reduzierten Fortbewegungskosten zu verzichten, die die Bahntrassen bieten. Diese Abwägungen zwischen Umweltschutz und anderen Interessen machen einen Großteil der Spannung von *Gathering Storm* aus. So haben wir es zum Beispiel trotz mehrerer Versuche noch nicht geschafft, eine Zivilisation in die Zukunft zu führen, ohne jemals CO_2 produziert zu haben.

Völker der Welt, versammelt euch

Es gibt in der Erweiterung aber auch jede Menge Neuerungen, die nicht direkt im Zusammenhang mit Umwelt und Klima stehen. Das größte und von vielen Fans vermutlich am sehnlichsten erwartete Feature ist die Rückkehr des Weltkongresses. Sobald das Spiel im Mittelalter angekommen ist, tritt die Versammlung der Nationen erstmals zusammen – selbst wenn man bis dahin noch gar nicht alle Mitstreiter entdeckt hat. Ein wenig komisch wirkt daher, dass wir selbst nach der Zusammenkunft des Weltkongress keine Informationen über die noch nicht entdeckten Zivilisationen erhalten.

Alle 30 Runden wird die Versammlung regulär einberufen. Bei diesen Gelegenheiten stimmen die Staatsführer über verschiedenste Resolutionen ab. Die Palette reicht dabei von besseren Handelsbedingungen, über Rüstungsbeschränkungen bis hin zur Organisation von punkteorientierten Wettkämpfen wie Weltspielen. Zudem können Sondersitzungen von einer Nation einberufen werden, die von einem Auslöser für einen Notfall betroffen ist. In diesen Fällen wird dann abgestimmt, ob die Weltgemeinschaft dem Hilferuf Folge leistet. Dabei handelt es sich nicht nur um militärische Auseinandersetzungen. Auch Opfer großer Naturkatastrophen können die internationale Gemeinschaft um Hilfe bitten.

Egal um welche Art von Abstimmung es sich handelt, um seine eigenen Ziele durchzusetzen, gilt es seine diplomatische Gunst gewinnbringend einzusetzen. Dabei handelt es sich um eine neue Währung, die im Diplomatiesystem von *Civilization 6* zum Einsatz kommt. Gunst verdient ihr euch durch Stadtstaat, dessen Suzerän ihr seid, durch aktive Allianzen, durch Befreiung von eroberten Städten und viele weitere diplomatische Aktionen. Die Währung kann auch beim bilateralen Handel mit anderen Zivilisationen eingesetzt werden. Will ein anderes Volk zum Beispiel eine strategische Ressource von euch haben, könntet ihr im Gegenzug diplomatische Gunst verlangen.

Die könnt ihr dann wiederum nutzen, um bei Abstimmungen im Weltkongress euer eigenes Stimmgewicht zu erhöhen. Das ist besonders für den ebenfalls zurückgekehrten Diplomatiesieg wichtig. Nach einiger Zeit kommt zu den üblichen Resolutionen im Weltkongress auch die Abstimmung über den Diplomatiesieg auf. Wer sie erfolgreich für sich selbst entscheiden kann, erhält sogenannte Siegpunkte. Sobald genug Siegpunkte gesammelt wurden, gilt das Spiel als gewonnen. Aber Vorsicht, über die Resolution können auch Siegpunkte aberkannt werden, wenn sich genügend Stimme dafür finden. Besonders wenn man bereits sehr nah am Diplomatiesieg steht,



Der Militärpionier wurde ordentlich aufgewertet. Schließlich baut er jetzt die begehrten Eisenbahnstrecken und -tunnel durch Gebirge.

Beim Handel mit anderen Nationen wird nicht mehr nur um Geld und Rohstoffe gefeilscht, sondern auch um diplomatische Gunst.


Im Weltkongress stimmen die Führer der Welt über Resolutionen ab. Hier geht es zum Beispiel um Vorteile für Handelswege und Rüstungsbeschränkungen.

setzt die KI alles daran, einen weiteren Zuwachs zu verhindern. Hier ist es dann von Vorteil, wenn man selbst über viel diplomatische Gunst verfügt, um alle anderen Staaten zu überstimmen.

Von Schweden bis Neuseeland

Natürlich erscheint *Gathering Storm* auch wieder mit den üblichen Zugängen im Bereich der Zivilisationen, Wunder, Einheiten und Szenarios. Besonders bei den Nationen hat uns die spannende Vielfalt der Neuzugänge sehr gefallen. Da sind zum Beispiel die Schweden unter der Führung von Königin Kristina, die sehr stark auf den neuen Diplomatiesieg zugeschnitten sind und Wettkämpfe um drei verschiedene Nobelpreise in den Weltkongress einbringen. Einen Naturfokus haben zum Beispiel die Maori, die als einzige Nation auf hoher See starten und es besonders gerne sehen, wenn die Natur respektiert wird.

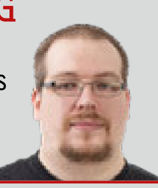
Spannend ist auch die Einführung von Eleonore von Aquitanien, die als erste Anführerin in der *Civ*-Geschichte zwei Völker führen kann. Als Königin von Frankreich oder England setzt sie vor allem auf Kultur und große Werke, die sie dazu einsetzen kann, um die Loyalität fremder Städte zu senken und sie dadurch zu übernehmen. Damit ihr immer einen Überblick behaltet, mit welchem Herrscher ihr bereits zu Weltruhm gelangt seid, führt die neue Hall of Fame nun genau Buch über zurückliegende Siege. Auch diverse weitere kleine Verbesserungen machen das Leben als Zivilisationsführer deutlich angenehmer. So gibt es endlich eine Produktionsliste, mit sich mehrere Bauvorhaben einer Stadt anschieben lassen.

Alle Probleme kann aber auch *Gathering Storm* nicht beseitigen. Die KI hat sich seit dem Grundspiel zwar deutlich gesteigert, leistet sich aber nach wie vor Aussetzer. So äußerte sich zum Beispiel ein Gegenspieler kritisch über unser Raumfahrtprogramm, dabei waren wir gerade erst im Mittelalter angekommen. Auffällig sind auch die häufigen Beschwerden über ein anderes Regierungssystem, sobald die neue vierte Stufe der Regierungen erreicht wurde, obwohl solche Unterschiede vorher nie ein Thema waren. Auch der Spam von Nachrichten über unwichtige Aktionen der Gegner auf dem ganzen Bildschirm ist nach wie vor ein Problem.

Unter dem Strich ist *Civilization 6* mit *Gathering Storm* jedoch in seinem bisher besten Zustand angelangt. Die neue Dynamik durch Naturkatastrophen und Erderwärmung bringt noch mehr Abwechslung und Spannung in die Partie. Der Weltkongress, die diplomatische Gunst und das Ringen nach dem Diplomatiesieg geben der diplomatischen Auseinandersetzung mit dem Gegner endlich wieder die Bedeutung, die ihr gebührt. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Neue und alte Features verhelfen *Civilization 6* zur Höchstform.“

Schon nach dem ersten Add-on *Rise and Fall* habe ich mich positiv über die Feature-Vielfalt von *Civilization 6* geäußert. Was soll ich denn da jetzt erst sagen. Mir gefällt an *Gathering Storm* vor allem, dass sich die Entwickler an eine neue Thematik gewagt haben, die es in einem Civ-Spiel bisher nicht gab. Es ist immer wieder spannend zu sehen, wie eine neue Karte aussieht und mit welchen natürlichen Herausforderungen ich zu tun haben werde. Veteranen der Reihe lassen die Entwickler aber auch nicht im Stich und bringen mit dem Weltkongress ein beliebtes Feature des Vorgängers zurück. Endlich bin ich wieder motiviert, mich umfassend mit den anderen Zivilisationen auseinanderzusetzen. Ich hätte mir nur gewünscht, dass ich im Gegenzug auch aus dem Kongress austreten kann, wenn ich kein Interesse an der Interaktion mit anderen Nationen habe. Ansonsten gefallen mir die neuen Zivilisationen wirklich gut, weil sie doch sehr unterschiedliche Spielweisen fördern. Ich glaube, ich kann ohne Scham behaupten, dass dies das beste *Civilization 6* aller Zeiten ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umwelteinflüsse sorgen für Abwechslung
- ➕ Zivilisationen haben Einfluss auf Klimaentwicklung
- ➕ neues System der strategischen Ressourcen
- ➕ Weltkongress und Diplomatiesieg
- ➕ Energiesystem
- ➕ neue Gebäude, Wunder, Modernisierungen
- ➕ neues Zeitalter
- ➕ spannende neue Zivilisationen
- ➖ KI nach wie vor nicht perfekt
- ➖ Gebäude lassen sich nicht abreißen




Im neuen Zeitalter der Zukunft erwarten uns spannende neue Technologien zur Erforschung.



Königin Kristina führt die Schweden an, die vor allem für den zurückgekehrten Diplomatiesieg hervorragende Voraussetzungen bieten.

Die rasanten Dogfights und die abwechslungsreichen Missionen sind die größten Stärken von *Ace Combat 7*.

Ace Combat 7
Skies Unknown

Genre: Action
Entwickler: Project Aces
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 31. Januar 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Nach einigen Verschiebungen ist es so weit: Die legendäre Flug-Arcade-Reihe erscheint endlich auch für PC. Im Test verraten wir euch, ob die Umsetzung gelungen ist.

Von: Matti Sandqvist

Auch wenn es viele PC-Spieler nicht wissen: Die *Ace Combat*-Serie gehört zu den ältesten und langlebigsten Konsolenspielereihen und hat trotz des eher durchschnittlichen Erstlingswerks in ihrer knapp 25-jährigen Geschichte Hobbypiloten auf den meisten Spieleplattformen begeistert. Dazu muss man auch sagen, dass viele Fans die Reihe nach dem mäßigen *Ace Combat: Assault Horizon* von 2011 und dem unrühmlichen Free2Play-Ableger *Ace Combat: Infinity* aus dem Jahr 2014 fast schon abgeschrieben hatten. Freunde von Hochglanzoptik, die arcadelastige Dogfights und wirre Zwischensequenzen japanischer Machart mögen, dürfen sich freuen: Project Aces, das seit 2001 für die Reihe verantwortliche Studio, liefert uns – nach etlichen Terminverschiebungen – mit *Ace Combat 7: Skies Unknown* den ersten vollwertigen PC-Ableger, der sich obendrein auf die alten Stärken der Reihe zurückbesinnt. Dieser bietet uns so richtig rasante Flugkämpfe mit modernen Kampfjets und erspart uns die eh unnötigen Ausflüge etwa in schlecht inszenierte Helikopter-Kämpfe. Im Gegensatz zur Playstation-4-Version müssen wir PC-Spieler wegen eines Exklusiv-Deals mit Sony aber (noch) ohne VR-Missionen auskommen. Das ist zwar schade, aber in Anbetracht der sehr kurzen Spielzeit der speziellen Levels noch zu verschmerzen. Zudem ist es vorstellbar, dass die VR-Missionen irgendwann noch ihren Weg auf den PC finden.

Handlung aus der Hölle

Das Hauptaugenmerk haben die Entwickler von *Ace Combat 7* wieder auf die Kampagne gelegt, die uns mit ihren 20 Missionen gut und gerne rund 15 Stunden bei der Stange hält. Im nun schon insgesamt 17. (!) Teil der Reihe erleben wir den Konflikt zwischen den zwei fiktiven Staaten Erusea und Osea aus der Sicht des gesichts- und sprachlosen Hauptcharakters Trigger. Wobei das nicht ganz richtig ist: In den Missionen sitzen wir zwar in Gestalt von Trigger unter der Cockpithaube und können anhand der Funksprüche ein wenig mehr über ihn und seine Fliegerkameraden erfahren; doch die technisch aufwendigen, aber unglaublich klischeehaften und schnulzigen Zwischensequenzen



Mechanikerin Avril ist einer der Stars der wirren und hanebüchenen Story.



Bei rasanten Flügen in Bodennähe sollte man unbedingt auf die Höhe achten. Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad kann eine ungewollte „Landung" tödlich sein.

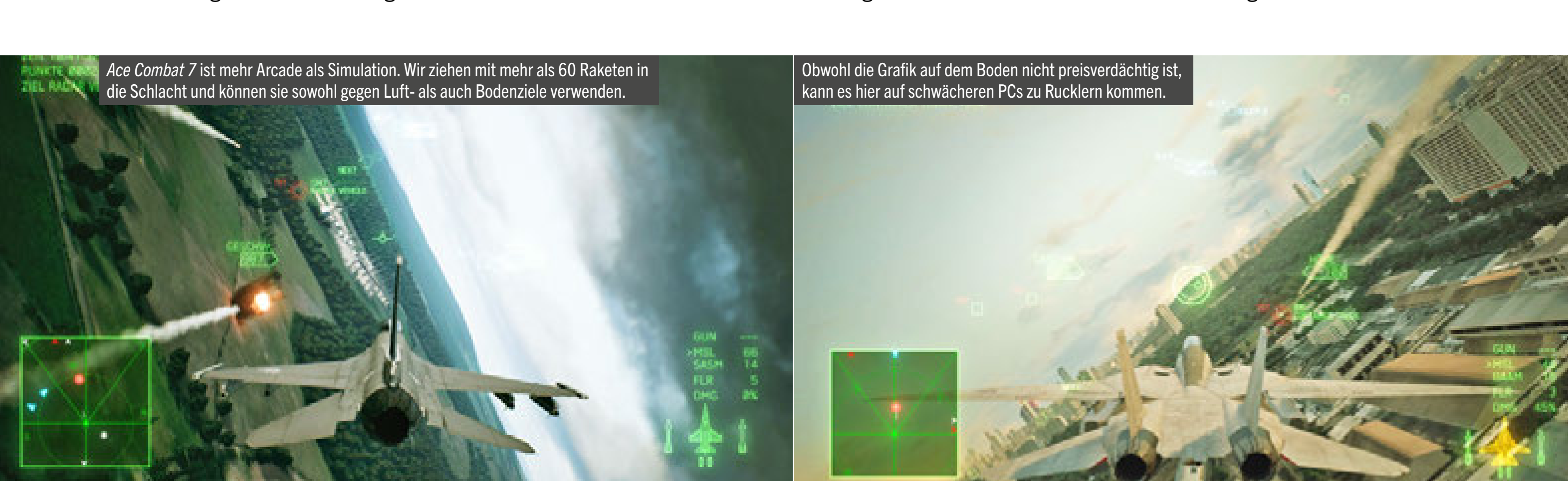
Fast wie in einem Arcade-Spiel der Neunziger treten wir auch gegen überdimensionierte Flugzeuge an.

erzählen – aus unerklärlichen Gründen – eine Story um eine Mechanikerin, die aus dem Schatten ihrer Familie treten will, eine Prinzessin von Erusea, die versucht, ihr Volk zusammenzuhalten, und ein ehemaliges Fliegerass, das … nun … einfach alt und weise ist. Die drei haben für unseren eigentlichen Protagonisten und die Missionen im Spiel so gut wie keine Bedeutung und insgesamt müssen wir sagen, dass man eigentlich nichts verpasst, wenn man die Cutscenes konsequent überspringt.

Das ist schon schade, denn man merkt den Zwischensequenzen ihren hohen Produktionsaufwand an, sowohl in puncto Optik als auch wegen der professionellen (englischen) Vertonung. Es kann natürlich sein, dass die Cutscenes für Fans japanischer Anime-Filme sehr wohl taugen und wir sie wegen der Kulturunterschiede eben nur als triefig-kitschig ansehen. Wie dem auch sei: Anhand der Missionen erfährt man, dass Drohnen nun die größte Bedrohung für Osea darstellen und wir uns ihnen als Pilot einer Strafgefangenenflugstaffel stellen müssen. An dieser Stelle sparen wir uns die Frage, warum ausgerechnet Mörder und andere Kriminelle mit Hightech-Waffen ausgestattet und auf die Jagd nach feindlichen Fliegern, Fahrzeugen und Schiffen geschickt werden. Wer sich an solchen Details unheimlich stört, sollte lieber großen Abstand zu der gesamten *Ace Combat*-Reihe halten. Immerhin dauert unsere Zeit bei der Strafgefangenenstaffel nicht ewig, in den späteren Missionen ist Trigger Teil der Strider Squadron und mit seinen Kameraden an vorderster Front in einem Feldzug, der uns bis zur Hauptstadt der Feinde führt. Eine bemüht-überraschende Wendung hält die Kampagne ebenso in ihrem letzten Drittel parat, wobei wir zumindest den Story-Twist schon meilenweit voraussahen und daher nur am Ende müde gelächelt haben. Wer also *Ace Combat 7* nur wegen seiner Geschichte kaufen möchte, sollte sich das lieber noch einmal genau überlegen.

Schwer, aber fair

Die Missionen sind aber der Grund, warum wir die Kampagne trotz unserer großen Bedenken in Sachen Handlung als gelungen bezeichnen. Jeder der 20 Levels stellt bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad eine ganz besondere Herausforderung dar, die sich aber stets mit der richtigen Taktik als lösbar und fair herausstellt. Mal gilt es, in einer Canyon-Landschaft feindliche Luftabwehrstellungen auszuschalten, dann geht es auch mal zu einer richtigen Schlacht gegen einen ganzen feindlichen Flottenverband und oftmals treten wir mit unseren Staffelkameraden gegen die flinken Drohnen-Jäger an. Zudem gibt es auch Aufträge, in denen wir – fast wie in den guten, alten Arcade-Hallen-Klassikern der Neunzigerjahre – gegen riesige Flugzeuge mit zig Motoren und Geschützen antreten dürfen. Abwechslung ist also auch durchaus



Ace Combat 7 ist mehr Arcade als Simulation. Wir ziehen mit mehr als 60 Raketen in die Schlacht und können sie sowohl gegen Luft- als auch Bodenziele verwenden.

Obwohl die Grafik auf dem Boden nicht preisverdächtig ist, kann es hier auf schwächeren PCs zu Rucklern kommen.

Optisch ist *Ace Combat 7* zwar keine Grafikreferenz, kann sich aber trotzdem durchaus sehen lassen.

vorhanden. Zu den besten Missionen zählen wir einen Auftrag, in dem wir mit unserem Geschwader unbemerkt – sprich unter der Wolkendecke – an Radaranlagen vorbeifliegen und feindliche Flugabwehrraketenanlagen zerstören müssen. Gerade als wir schweißgebadet damit durch sind, werden wir von einer Ass-Staffel urplötzlich angegriffen und müssen uns schlussendlich mit unserem schrottreifen Flieger der Gefahr stellen. Genau das hat uns an den Levels gefallen: Sie verlangen viel von uns und überraschen uns oft mit einer Wendung. Gestört hat uns hingegen, dass wir meistens zwar mit einer ganzen Fliegerstaffel unterwegs sind, wir aber weder unseren KI-Kameraden Befehle geben noch auf irgendeine Unterstützung ihrerseits setzen können. Zudem muss man sagen, dass es in den Levels zwar Checkpoints gibt, sie uns aber nicht wirklich weiterhelfen. Meistens muss man nach einem Bildschirmtod 15 der meist insgesamt 20 Minuten wiederholen, was nach heutigen Standards ein wenig altbacken wirkt. Ansonsten sind wir aber rundum zufrieden mit den Missionen. Wer sich übrigens an der haushohen Übermacht der Feinde und den oftmals knappen Zeitlimits stört, kann auf den leichten Schwierigkeitsgrad zurückgreifen. Auch hier gibt es zur Genüge Herausforderungen, sodass Fluganfänger hin und wieder eine Mission mehrmals spielen müssen und die Kampagne deshalb zu keinem Zeitpunkt zu einem Casual-Game mutiert.

Nur mit Lizenz

Im Grunde genommen sind wir auch zufrieden mit der Steuerung – vor allem, wenn man ein T.Flight Hotas 4 – Ace Combat Edition von Thrustmaster oder HORI Ace Combat 7 HOTAS sein Eigen nennt. Der Umstand, dass nur ganz bestimmte Joystick-Gashebel-Kombinationen aus Lizenzgründen unterstützt werden, hinterließ bei uns trotzdem ein Gschmäckle. Zum Testzeitpunkt wurden nämlich nur die beiden eingangs erwähnten HOTAS-Systeme vom Spiel erkannt, die aber bis auf ein minimal anderes Aussehen und einen deutlich höheren Preis keinerlei Unterschiede zu ihren normalen Editionen aufweisen. Etwas merkwürdig fanden wir zudem, dass wir in den Menüs keine Mausbedienung haben – hier machen sich die Konsolenwurzeln der Reihe bemerkbar.

Jedenfalls ist das Fluggefühl exzellent mit der passenden Steuerung und man hat dank der vielen, genau richtig positionierten Knöpfe immer das Gefühl, die volle Kontrolle über den eigenen Kampfjet zu haben. Wer – verständlicherweise – die 80 bis 300 Euro nicht wegen eines einzelnen Spiels ausgeben möchte, ist mit der Gamepad-Steuerung ebenfalls ganz gut beraten. Natürlich fehlt hier das Ich-sitze-in-einem-Jetfighter-Feeling, das man nun mal in einem Flugzeugspiel mit einem Joystick hat, aber die Missionen lassen sich trotzdem ebenso gut mit einem Controller bewältigen. Manche Fans von waschechten Flugsimulatoren werden sich natürlich über das doch sehr arcadige Flugverhalten der knapp 30 unterschiedlichen Jetfighter beklagen, aber da die *Ace Combat*-Reihe nie den Anspruch gehabt hat, realistisch zu sein, sehen wir das nicht als einen Kritikpunkt



Im Laufe des Spiels können wir an die dreißig berühmt-berüchtigte Jetfighter freischalten.



Das Flugzeugarsenal ist für die Einzelspielerkampagne mehr als ausreichend. Für den Mehrspielermodus hätten es aber ein paar mehr Modelle sein können.



Alle Jetfighter im Spiel verfügen über Spezialwaffen. Mit der F-14 können wir zum Beispiel bis zu acht Gegner zeitgleich anvisieren.

an. Für komplette Anfänger gibt es zudem noch einen vereinfachten Steuerungsmodus, von dem wir aber eher abraten: Hier lassen sich Loopings und andere Flugmanöver nicht vernünftig absolvieren und so ist man vor allem in den rasanten Dogfights im Nachteil.

Ein anderer Punkt, für den die *Ace Combat*-Reihe berühmt ist, dreht sich um die Grafik. Dieses Mal müssen wir aber sagen, dass *Ace Combat 7* es nicht in die Klasse der Grafikreferenztitel schafft wie etwa das Xbox-360-exklusive *Ace Combat 6: Fires of Liberation* zu seiner Zeit. Dafür sind die Bodentexturen für heutige Verhältnisse zu matschig und die Flugzeugmodelle lassen im Vergleich zu Spielen wie *War Thunder* Details vermissen. Versteht uns aber nicht falsch: *Ace Combat 7* sieht ohne Frage gut aus und vermittelt exzellent das Gefühl, Teil von rasanten Dogfights zu sein. Auch die Performance geht weitestgehend in Ordnung. Nur Missionen, in denen wir nah am Boden viele Ziele zerstören müssen, sorgen für gelegentliche Ruckler. Auf High-End-PCs taucht das Problem natürlich nicht auf, was aber auch daran liegt, dass man die Grafik-Engine nicht gerade als hochmodern bezeichnen kann. Ein wenig ärgerlich ist zudem, dass Ultra-Wide-Screen-Monitore vom Spiel nicht unterstützt werden. Immerhin: Die Modding-Community arbeitet hier an Lösungen.

Die Dreingaben

Neben der Kampagne gibt es in *Ace Combat 7* einen Online-Mehrspielerpart für bis zu acht Spieler. Hier gibt es zwei Varianten, einen Team-Deathmatch- und einen Battle-Royale-Modus. Beide Gefechtstypen machen für eine Weile Laune, aber wer im Internet beinharte Dogfights erleben und mehrere Monate gut unterhalten werden möchte, ist weiterhin mit dem kostenlosen *War Thunder* deutlich besser beraten. Der Konkurrenztitel von Gaijin Entertainment bietet viel mehr Spielmodi, Maps sowie Flugzeugtypen und dazu ein noch besseres Fluggefühl samt einem realistischen Schadensmodell. Zudem lassen sich die Flugzeuge in *War Thunder* detaillierter upgraden. In der Kampagne von *Ace Combat 7* funktioniert das Verbesserungssystem unserer Meinung nach hingegen tadellos, aber für Mehrspielergefechte fehlen dann doch etliche Taktikoptionen – auch wegen des deutlich kleineren Flugzeugarsenals.

Zum Schluss noch einige Worte zu VR: Es wäre unserer Meinung durchaus vorstellbar, dass die *Ace Combat*-Reihe auf dem PC wegen der überlegenen Hardware in VR besser als auf einer Konsole funktionieren würde. Wir können die Entscheidung der Entwickler aber gut nachvollziehen, aus finanziellen Gründen den Exklusiv-Deal mit Sony eingegangen zu sein. Die VR-Zielgruppe ist auf dem PC recht klein und entsprechend fallen die Gewinne bei einer so aufwendigen Produktion wie *Ace Combat 7* sehr wahrscheinlich zu gering aus. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Über die hanebüchene Handlung kann ich locker hinwegsehen."

Die *Ace Combat*-Reihe ist für mich seit den Anfängen irgendwo ein Wechselbad der Gefühle gewesen. Als Flugzeugfanatiker habe ich die actiongeladenen Dogfights schon immer geliebt, aber mit den doch sehr japanischen Geschichten der Reihe konnte ich wiederum noch nie etwas anfangen. Schlussendlich sehe ich das aber so, dass man bei der Reihe locker über die hanebüchene Handlung hinwegsehen kann, da der Rest – sprich die tollen Flugzeugmodelle, die rasanten Dogfights und die abwechslungsreichen Missionen – mich überzeugt. An *Ace Combat 7* hat mir vor allem gefallen, dass die Entwickler wieder zurück zu ihren Wurzeln gegangen sind und sich auf die alten Stärken konzentriert haben. Etwas schade fand ich aber, dass die PC-Portierung nicht ganz ohne Fehl und Tadel ist. Zum einen sollte man in einer PC-Version die Menüs auch mit der Maus bedienen können und zudem sind Ultra-Wide-Screen-Monitore vor allem bei Vielspielern keine so große Seltenheit. Ebenso merkwürdig ist es, dass nur bestimmte HOTAS-Systeme unterstützt werden – so etwas ist man auf dem PC nicht wirklich gewohnt.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊞ Knackiger Schwierigkeitsgrad, der aber nicht unfair wirkt
- ⊞ Eine große Auswahl unterschiedlicher Kampfjets
- ⊞ Gute Bedienung, vor allem mit einer Joystick-Gashebel-Kombination
- ⊞ Zwar keine Grafikreferenz, aber optisch trotzdem eine Wucht
- ⊟ Hanebüchene Story
- ⊟ Checkpoints schlecht gesetzt
- ⊟ KI-Kameraden nur Beiwerk
- ⊟ Keine VR-Missionen




Der Mehrspielermodus ist kurzweilig, aber unserer Meinung nach nicht abwechslungsreich genug für eine wochenlange Beschäftigung.


Optional können wir in manchen Missionen auf Flugzeugträgern landen – *Top Gun* lässt grüßen!

Logische Regeln, klares Interface: *Slay the Spire* sieht nicht gerade hübsch aus, spielt sich aber hervorragend.

Genre: Rogue-like-Kartenspiel
Entwickler: Mega Crit Games
Publisher: Mega Crit Games
Erscheinungsdatum: 23. Januar 2019
Preis: ca. € 21,-
USK: nicht geprüft

Slay the Spire

Schon im Early Access war *Slay the Spire* ein riesiger Erfolg, seit dem offiziellen Release jubeln auch die Kritiker. Ist der knüppelharte Kartenmix zurecht ein Hit?

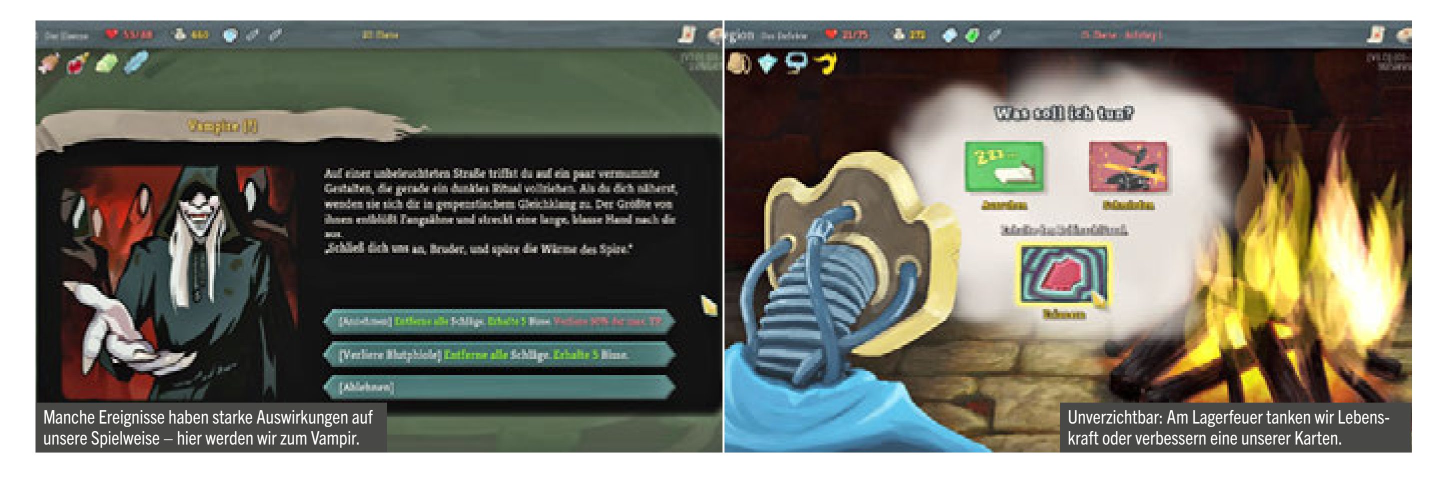
Von: Felix Schütz

Mit blumigen Einleitungen brauchen wir uns gar nicht lange aufhalten, tut *Slay the Spire* schließlich auch nicht. Die Mischung aus knackigem Rogue-like- und taktischem Kartenspiel legt sofort los, Gameplay pur. Alles, was man wissen muss: Als einer von drei Helden kämpfen wir uns durch ein vierstöckiges Verlies, um auf jeder Etage einen Boss plattzumachen. Dazu brauchen wir ein clever gemischtes Kartendeck, Glück – und eine ordentliche Portion Frustresistenz. Denn obwohl sich *Slay the Spire* wunderbar einsteigerfreundlich präsentiert, lässt uns das Singleplayer-Spiel auch gerne mal ins offene Messer rennen. Zweite Chancen gibt es nicht, wer stirbt, fängt wieder von vorne an. Immer und immer wieder.

Planung ist die halbe Miete

Unsere Marschroute legen wir auf einer lieblos-grauen, aber praktischen Dungeonkarte fest. Die ist kein Beiwerk, sondern entscheidend! Nur wer vernünftig plant, kommt lebendig ans Ziel. Auf dem Weg können beispielsweise Standardkämpfe, Elitegegner, Ereignisse, Händler, Schatztruhen oder Rastposten liegen. An Letzteren regenerieren wir kostbare Lebenspunkte oder schmieden eine der zahlreichen Karten aus unserem Deck, wodurch sich ihre Eigenschaften stark verbessern – das ist oft unverzichtbar, um eine Chance gegen den Endboss zu haben.

Meistens treffen wir aber auf Standardgegner, die einzeln oder als Gruppe spawnen. Fast die gesamte Spielzeit bestreiten wir deshalb in grafisch tristen Rundenkämpfen. Die fallen dank der einfachen Regeln herrlich logisch und direkt aus: Pro Runde stehen uns mehrere Energiepunkte zur Verfügung, mit denen wir zufällige Karten aus unserem Stapel ausspielen, um die Gegner nach und nach niederzuknüppeln. Neben Angriffs- und Verteidigungskarten gibt



Manche Ereignisse haben starke Auswirkungen auf unsere Spielweise – hier werden wir zum Vampir.

Unverzichtbar: Am Lagerfeuer tanken wir Lebenskraft oder verbessern eine unserer Karten.

es auch eine Vielzahl von Fertigkeiten und Machtkarten, die uns besondere Effekte verleihen: Einen Angriff mehrfach ausspielen, Rüstungspunkte verdoppeln, unliebsame Karten abwerfen, Schaden vermeiden, Gegner schwächen, Bonuskarten ziehen, Energie tanken oder Stärke erhöhen – das und vieles mehr entscheidet über Sieg und Niederlage. Nur wer sein Deck sinnvoll zusammenstellt, kann später mächtige Kombo-Effekte nutzen und seine Feinde regelrecht überrollen. Einer der spaßigsten Aspekte von *Slay the Spire*!

Scheitern und lernen

Im Laufe eines Runs erhalten wir regelmäßig neue Karten, etwa durch besiegte Feinde oder beim Händler. Wichtig dabei: Nicht jede neue Karte ist automatisch ein Gewinn! Wer etwa nur in starke Angriffe investiert, wird an manchen Elitegegnern gnadenlos scheitern – die hauen nämlich oft dermaßen hart zu, dass uns schon in der zweiten Runde die Lichter ausgehen. Woher man weiß, wie man diese Feinde bezwingt? Durch Erfahrung! Und die sammelt man nur, indem man es immer wieder aufs Neue probiert. Zum Glück bietet *Slay the Spire* aber ein ausgezeichnetes Interface: Alle Statuseffekte sind mit guten Tooltipps und Zahlen versehen, außerdem zeigen Symbole über den Gegnern an, welche Aktionen sie als nächstes planen. Das macht die Kämpfe zwar nicht direkt fairer, aber zumindest immer nachvollziehbar.

Trotzdem sollte man sich darüber im Klaren sein: Wenn man die falschen Karten zieht oder Pech bei der Ausbeute hat, gerät man auch schnell in unlösbare Situationen. Darin liegt ein großer Unterschied zu actionbetonten Rogue-likes wie *Binding of Isaac*, in denen man einen Nachteil theoretisch noch durch viel Geschick und Können ausgleichen kann. In *Slay the Spire* gibt es das nicht – wer die Arschkarte zieht, hat Pech gehabt. Eine harte Gangart, die durch die kurze Spielzeit wieder entschärft wird: Ein Durchgang dauert oft nur 60 bis 90 Minuten, man verliert beim Tod also nie zuviel Fortschritt.

Vielfältige Builds

Für Wiederspielwert sorgen die drei Helden, denn obwohl alle nach dem gleichen Prinzip verfahren, nutzen sie einzigartige Karten und ermöglichen so völlig unterschiedliche Builds: Der Eiserne ist ein robuster Krieger, der Feinde mit Verwundbarkeitseffekten belegt, hohe Rüstungswerte aufbaut und mächtige Hiebe austeilt. Die Stille setzt ihren Feinden mit Giftangriffen und Messerattacken zu, die selbst härteste Gegner auf die Matte schicken. Das Defekte ist die dritte Klasse, ein Roboter, der über Slots für Orbs verfügt. Orbs lassen sich mit Karten beschwören und können offensive wie defensive Eigenschaften haben, die am Ende jedes Zuges automatisch ausgelöst werden. Wer hier richtig vorgeht, kann die Gegner beispielsweise jede Runde mit einer Serie automatischer Blitzattacken überziehen – ohne dass man dafür eine extra Karte ausspielen müsste.

Relikte in Hülle und Fülle

Neben seltenen Karten sorgen vor allem Relikte für Abwechslung. Diese wertvollen Items erhaltet ihr als Belohnung für besiegte Elite-Gegner, in Schatzkisten oder nach einem Boss. Außerdem hat der Händler stets drei Relikte im Angebot. Insgesamt gibt es Dutzende dieser Klunker zu sammeln, die meisten von ihnen haben positive Eigenschaften, manche kommen allerdings auch mit einem negativen Zusatzeffekt daher. So verschaffen euch viele Relikte beispielsweise Bonusrüstung am Zugende, Zusatzkarten bei Kampfbeginn, mehr Energie, Heilung und vieles mehr. Manche jedoch verhindern, dass ihr Tränke aufsammeln könnt oder mischen störende Fluchkarten in euer Deck – hier muss man Vor- und Nachteile sorgfältig abwägen!

Der Zufall spielt mit

Neben Kämpfen und Deck-Optimierung hat *Slay the Spire* auch Zufallsereignisse zu bieten, die auf der Dungeonkarte mit einem Fragezeichen verzeichnet sind. Hier können fiese Fallen oder Gegner auf euch warten oder aber ein winziges Dialogfenster, in dem ihr zwischen mehreren Entscheidungen wählen müsst. So könnt ihr beispielsweise in manchen Ereignissen einige Lebenspunkte opfern, erhaltet dafür aber ein seltenes Relikt oder einen dicken Batzen Gold. Hin und wieder gibt es auch simple Memory- und Glücksrad-Minispiele. Einige der Zufallsereignisse stellen gar euren kompletten Build auf den Kopf: Wenn wir Glück haben, treffen wir beispielsweise auf eine Gruppe Vampire, die uns spezielle Biss-Karten überlassen, mit denen wir Gegnern Lebenspunkte entziehen – dafür müssen wir allerdings sämtliche Angriffskarten und einen Großteil unserer Trefferpunkte opfern. Wenn wir aber zuvor das Relikt „Blutphiole“ gesammelt haben, erhalten wir die Biss-Karten ohne Nachteil! Coole Ideen wie diese hätten wir uns noch häufiger gewünscht, hier zeigt sich das Spiel ausbaufähig.

Hat man die Bosse der ersten drei Ebenen mit allen Helden bezwungen, wird die vierte und letzte Etage freigeschaltet. Dazu müssen wir allerdings drei Schlüssel sammeln, sonst bleibt das Tor zum finalen Kampf verschlossen. Zusätzlich gibt es neben dem normalen Spieldurchgang noch den Aufstiegsmodus, der jede Menge zusätzliche Herausforderungen bietet – ideal für Profis, die ihre Punktzahl im Statistikbildschirm vergleichen wollen. Zudem gibt‘s einen Spezialmodus, in dem ihr die Spielerfahrung nach euren Wünschen zusammenstellt, ebenso wie vollen Mod-Support. Damit bietet *Slay the Spire* viel mehr Wiederspielwert, als man ihm anfangs zutraut – auch wenn man das Meiste schon nach ein paar Stunden gesehen hat. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

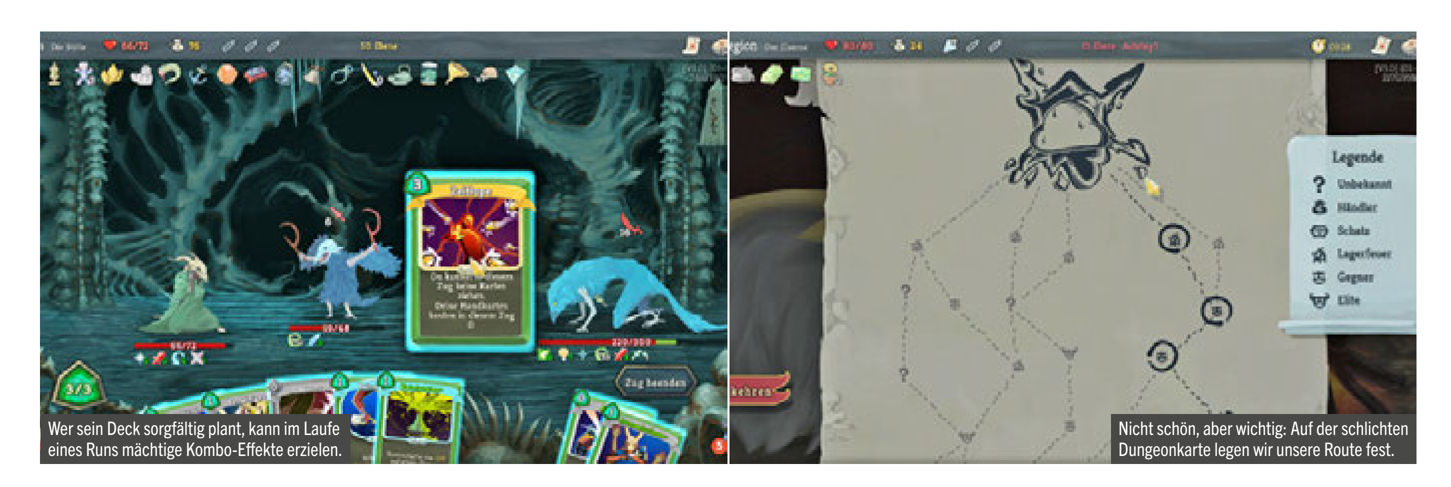
„Ebenso clevere wie gnadenlose Kartentaktik für Solisten.“

Mit verständlichen Regeln und seiner durchdachten Benutzeroberfläche bietet *Slay the Spire* auch Neulingen einen unkomplizierten Einstieg – nur um ihnen kurz darauf doch noch kräftig vors Schienbein zu treten. Denn so logisch das ganze Spielkonzept auch ist, wird der Erfolg eben nicht nur durch Planung und taktische Finesse, sondern auch durch den Glücksfaktor bestimmt – ein wenig Pech genügt, schon kommt *Slay the Spire* mit der RNG-Axt daher und knüppelt mich gnadenlos nieder. Und doch starte ich einen Versuch nach dem nächsten, bis ich mich zur letzten Ebene vorgearbeitet habe – die meisten Karten und Relikte hat man zwar nach einer Weile gesehen, doch trotzdem motiviert es enorm, neue Kombinationen auszuprobieren und seinen Build mit jedem Run anzupassen! Für mich ist *Slay the Spire* zwar nicht ganz das Überspiel, das mir die 25.000 positiven User-Bewertungen auf Steam weismachen wollen, doch andererseits macht es so viel richtig, dass ich ihm seinen Erfolg von Herzen gönne. Wer kein Problem mit häufigen Bildschirmtoden hat und auf Multiplayer verzichten kann, bekommt hier kompakte und spannende Kartentaktik, die sich auch prima für Zwischendurch eignet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zugängliches, logisches Gameplay
- ➕ Motivierende Relikte
- ➕ Viele Taktiken und Builds möglich
- ➕ Ideal für eine Partie zwischendurch
- ➕ Sehr gutes, durchdachtes Interface
- ➕ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ➕ Überraschende Zufallsereignisse…
- ➖ … von denen es aber mehr sein dürften
- ➖ Frustgefahr durch unfaire Situationen
- ➖ Kein Multiplayer (nur Ranglisten)
- ➖ Detailarmer 2D-Grafikstil
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung





Wer sein Deck sorgfältig plant, kann im Laufe eines Runs mächtige Kombo-Effekte erzielen.

Nicht schön, aber wichtig: Auf der schlichten Dungeonkarte legen wir unsere Route fest.

Ein klassisches Gefecht. Noch ist die blaue Armee aus Höllheim im Vorteil. Lieber defensiv bleiben!

Genre: Strategie
Entwickler: Chucklefish
Publisher: Chucklefish
Erscheinungsdatum: 01. Februar 2019
Preis: ca. € 17,-
USK: nicht geprüft

Wargroove

Auf in den Kampf! *Wargroove* bietet gelungenen Rundenstrategiespaß, dank liebevoll gestalteter Charaktere, einer guten Kampagne und starkem Umfang.

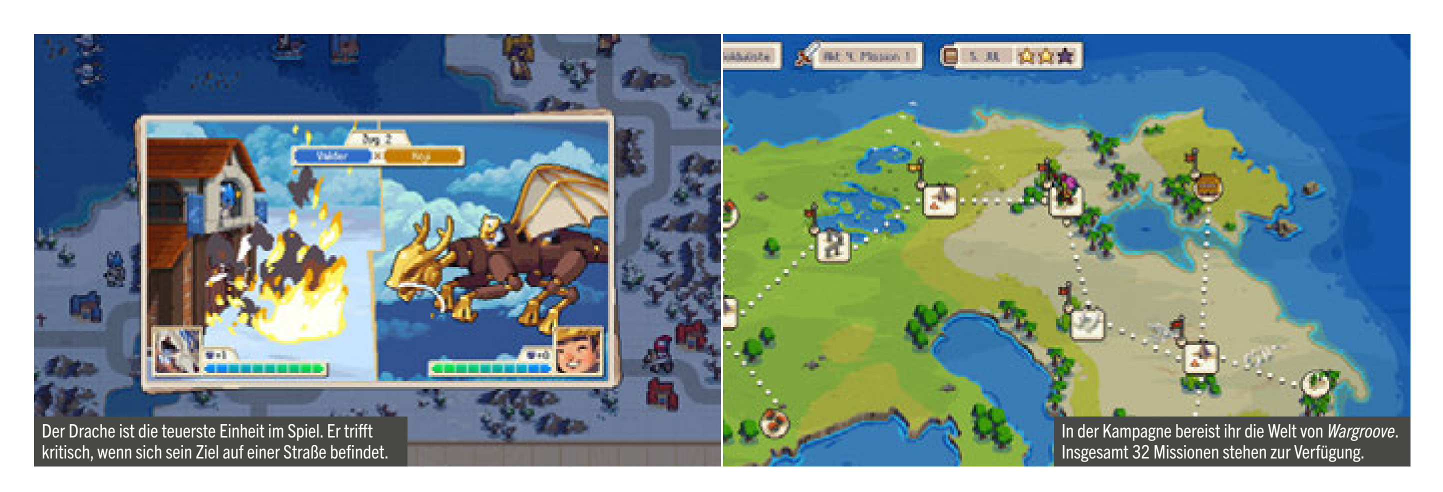
Von: Thomas Denzinger

Vor 17 Jahren erschien mit *Advance Wars* ein einzigartiges Strategiespiel für den Game Boy Advance, das zwar keine großen Verkaufserfolge feierte, sich aber eine treue Fanbase schuf. Vor allem die liebevoll gestaltete Welt und die Charaktere überzeugten damals. Kombiniert mit einem übersichtlichen, aber komplexen Kampfsystem, das auf das Prinzip Schere-Stein-Papier setzt, entstand ein durchaus ambitioniertes Projekt. Doch Spiele dieser Art sind rar und erst Anfang 2017 gab es einen Hoffnungsschimmer für die Fans: Das Indie-Entwicklerstudio Chucklefish, das unter anderem *Starbound* kreierte, kündigte *Wargroove* an. Schon bei den ersten gezeigten Screenshots wurden die Parallelen zum Game-Boy-Titel deutlich. Wie das Vorbild enthält *Wargroove* etwa eine schachbrettartige Karte, vier Fraktionen, verschiedene Einheiten und Terrains, unterschiedliche Gebäude zur Rekrutierung neuer Streitkräfte – alles im gezeichneten 2D-Retrolook. Am 01. Februar erschien das Spiel und wir testen, was euch erwartet.

Was ist in dem Paket?

Inhaltlich hat *Wargroove* einiges zu bieten. Genretypisch gibt es eine Kampagne, die 32 abwechslungsreiche Story- und Nebenmissionen umfasst. Die Story ist kein Meisterwerk, aber solide, und vor allem die oft witzigen und kurzen Dialoge halten euch zwischen den Levels bei Laune. Die insgesamt zwölf kampfeslustigen Kommandanten aus den vier Fraktionen Kirschenstein, Höllheim, Himmelsang und den Floranern lassen keine Möglichkeit aus, einen Disput auszutragen. Zudem schaltet ihr zwei weitere Modi im Laufe der Kampagne frei.

Da wäre der knifflige Puzzle-Modus, der insgesamt 25 Aufgaben bietet und perfekt für eine kurze



Der Drache ist die teuerste Einheit im Spiel. Er trifft kritisch, wenn sich sein Ziel auf einer Straße befindet.

In der Kampagne bereist ihr die Welt von *Wargroove*. Insgesamt 32 Missionen stehen zur Verfügung.

Spielsession geeignet ist. Einheiten sind hier vorab platziert und ihr müsst innerhalb eines Zuges den gegnerischen Kommandanten oder dessen Basis zerstören. Hier lernt ihr schnell die Stärken eurer Einheiten zu nutzen und die Lösungen sind komplex genug, um eure grauen Gehirnzellen zu trainieren.

Im Arcade-Modus stehen hingegen die Kommandanten im Vordergrund. Mit einem ausgewählten Helden sucht ihr euch einen von drei Schwierigkeitsgraden aus und kämpft gegen fünf aufeinanderfolgende Herausforderer um eine geheimnisvolle Waffe. Wird ein Kampf verloren oder aufgegeben, startet ihr allerdings wieder beim ersten Gegner.

Zusätzlich zu den drei Einzelspielermodi enthält *Wargroove* einen umfangreichen Editor und einen Mehrspielermodus. Neben der obligatorischen Eigengestaltung von Karten dürft ihr im Editor zusätzlich eigene Kampagnen und Puzzles schreiben. Es ist sogar möglich, Zwischensequenzen, Dialoge und Events zu gestalten und sämtliche Kreationen mit anderen Spielern zu teilen. Allerdings müsst ihr euch die Funktionen des Editors selbst erarbeiten, es wird nämlich nichts erklärt.

Im Online-Mehrspielermodus treten bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander an, auf PC, Switch und Xbox One sogar über Plattformgrenzen hinweg. Wollt ihr euch lieber an einer Konsole mit euren Freunden bekriegen, könnt ihr das mit bis zu drei Mitspielern machen.

Wissen ist Macht

Mit wenigen Ausnahmen entscheidet ihr mit einer von zwei Möglichkeiten eine Schlacht für euch: Besiegt den gegnerischen Kommandanten oder zerstört dessen Basis! Insgesamt 20 verschiedene Einheiten stehen euch hierzu zur Verfügung und bieten euch reichlich taktische Möglichkeiten. Die stärkste und wichtigste ist der Kommandant, den ihr vor Beginn der Schlacht wählt. Er besitzt eine einzigartige Spezialfähigkeit, den sogenannten Groove, der durch Kämpfe aufgeladen wird. Alle weiteren Streitkräfte werden mit Gold in Kasernen, Türmen oder Häfen rekrutiert, wobei die Menge an erhaltenem Gold durch die Anzahl der kontrollierten Gebäude bestimmt wird.

Runde um Runde zieht ihr eure Einheiten über die Karte und versucht, eurem Ziel näherzukommen. Strategisch wichtige Punkte müssen gesichert werden und schnell entstehen mehrere Fronten, an denen ihr auf euren Gegner trefft. Die Kämpfe sind prinzipiell leicht zu verstehen, bieten aber trotzdem genug Spieltiefe. Jede Einheit verfügt über eine Lebensanzeige, die gleichzeitig deren Kampfkraft darstellt. Je weniger Leben ein Trupp übrig hat, desto weniger Schaden teilt er aus; sinkt die Anzeige gar auf Null, segnet die Streitkraft das Zeitliche. Komplex werden die Kämpfe durch kritische Treffer und Terrain. Letzteres bietet euren Einheiten einen festgelegten Verteidigungswert, der erhaltenen Schaden reduziert. Auf hohen Bergen oder im Wald seid ihr besser geschützt als auf freiem Feld oder der Straße. Mit kritischen Treffern steigert ihr den Schaden eurer Einheiten, die Voraussetzungen unterscheiden sich allerdings. Bei Bogenschützen klappt das, wenn sie sich vor dem Angriff nicht bewegen, im Gegensatz dazu müssen eure Reiter mindestens sechs Felder vor einer Attacke zurücklegen, um den Schadensbonus zu bekommen. Nutzt ihr das Wissen zu eurem Vorteil, plant voraus und verwendet die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten mit Bedacht, steht eurem Sieg nichts mehr im Weg.

Das ist *Wargroove*!

Wargroove macht vieles richtig und bietet wenig Ansatz für Kritik. Die taktischen Schlachten sind das Herzstück des Titels und die verschiedenen Karten sind abwechslungsreich gestaltet. Lediglich auf großen Maps ist es teilweise schwer, das ganze Kampfgeschehen im Auge zu behalten. Etwas mehr Komfort hätten wir uns auch gewünscht. Zum Beispiel fehlt die Möglichkeit, per Tastendruck die Reichweite aller gegnerischen Truppen zu sehen, oder die Option, Puzzles und Missionen direkt neu zu starten.

Strategisch habt ihr die unterschiedlichsten Möglichkeiten, egal ob ihr mit einer großen Armee den Gegner zermürbt oder die gegnerische Streitkraft im Stil von *300* an einer Engstelle aufhaltet, um mit euren Flugeinheiten die ungeschützte Basis zu zerstören. Die KI ist fair und gut nachvollziehbar, nur manchmal scheint ihr Kommandant auf einer Selbstmordmission zu sein. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist gut ausbalanciert und zudem könnt ihr ihn sogar mit drei Reglern genau auf eure Bedürfnisse einstellen. Außerdem sind Missionen, in denen ihr keine neuen Einheiten rekrutieren könnt und mit einer festgelegten Armee eine Übermacht an gegnerischen Truppen besiegen müsst, ein Highlight für Strategen.

Auch wenn die Geschichte rund um Mercia, Herrscherin von Kirschstein, das Rad nicht neu erfindet, überzeugen die Charaktere auf ganzer Linie. Egal ob die jähzornige, aber tollpatschige Ragna aus Höllheim oder der hinterhältige Floraner Sedge, in jeder Figur spiegelt sich die Arbeit und Detailverliebtheit der Entwickler wider. Chucklefish hat mit *Wargroove* ein Top-Rundenstrategiespiel geschaffen und belebt den Geist von *Advance Wars* wieder. ❑

MEINE MEINUNG

Thomas Denzinger



„So viel Spaß beim Grübeln hatte ich lange nicht mehr."

Auch wenn es Spiele gibt, die besser aussehen oder mehr Inhalte bieten, hat mich *Wargroove* vor allem mit seiner charmanten Präsentation überzeugt. Motivierende Rundenstrategie, viel Liebe zum Detail, Top-Preis, umfangreicher Editor und durchdachter Multiplayer … ich könnte die Liste noch weiterführen, aber ihr merkt, auf was ich hinauswill. *Wargroove* macht viel richtig und ist genau das, was es sein will. Die Optik muss man natürlich mögen, mich persönlich hat sie aber nicht gestört. Ein bisschen meckern muss ich dann aber doch. Warum kann ich keine wichtigen gegnerischen Einheiten dauerhaft markieren? Jede Runde muss ich erneut die Reichweiten checken. Übersehe ich dabei zufällig den feindlichen Drachen, ist der eigene Kommandant schnell Geschichte. Eine zweite Chance gibt es natürlich nicht und so sind 30 Züge aufreibende Kriegsführung dahin. Tja, „selber Schuld" trifft es ganz gut und beim nächsten Versuch bin ich umso motivierter, dem fiesen Valder und seiner Armee von Untoten endlich die Lichter auszuknipsen. Meiner Meinung nach kann jeder, egal ob alteingesessener *Advance Wars*-Veteran oder Gelegenheitsstratege, etwas mit *Wargroove* anfangen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Charaktere und Dialoge
- ➕ Super Preis-Leistungs-Verhältnis
- ➕ Fairer, einstellbarer Schwierigkeitsgrad in der Kampagne
- ➕ Umfangreicher Editor
- ➕ Multiplayer Crossplatform
- ➕ Gute Deutsch-Lokalisierung
- ➖ Fehlende Komfortfunktionen
- ➖ Große Maps etwas unübersichtlich
- ➖ Editor wird nicht gut erklärt



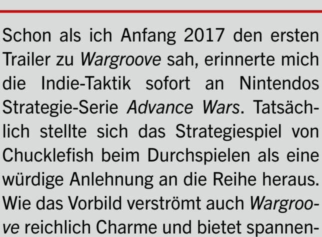


Kommandant Emerics Groove „Schild des Altmeisters" schützt Verbündete. Alle eigenen Truppen im roten Bereich erhalten dadurch einen höheren Verteidigungswert.



MEINE MEINUNG

Viktor Eippert



„Wenn große Hersteller ihre Fans vernachlässigen, müssen eben ambitionierte Indie-Entwickler ran."

Schon als ich Anfang 2017 den ersten Trailer zu *Wargroove* sah, erinnerte mich die Indie-Taktik sofort an Nintendos Strategie-Serie *Advance Wars*. Tatsächlich stellte sich das Strategiespiel von Chucklefish beim Durchspielen als eine würdige Anlehnung an die Reihe heraus. Wie das Vorbild verströmt auch *Wargroove* reichlich Charme und bietet spannende Gefechte. Auch wenn die Ähnlichkeiten zu *Advance Wars* unbestreitbar sind, wird dank des Fantasysettings und ein paar frischen Akzenten wie den Grooves genug Eigenständigkeit geboten. Besonders angetan haben es mir die Puzzlegefechte. Die Lösung für diese Kopfnüsse auszuknobeln hat mich teilweise wirklich auf die Probe gestellt und mich oft um viele Ecken denken lassen. Wenn ihr gut gemachte Rundentaktik zum kleinen Preis sucht, seid ihr bei *Wargroove* genau richtig.

Onimusha: Warlords

Noch hält Samanosuke seine Prinzessin Yuki in Händen, bevor sie von einem fetten Dämon entführt wird.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 15. Januar 2019
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 16 Jahren

Ein Oldie aus dem Jahr 2001 erhält eine neue Chance: Kann der Action-Adventure- Opa nach all der Zeit noch überzeugen?

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache

Alte Spiele sind weiterhin beliebt. Capcom fährt in diesem Monat zweigleisig: Während das aufwendige Remake von *Resident Evil 2* grundlegend neu ist, muss *Onimusha: Warlords* mit einem einfachen Remaster leben.

Die Story sowie deren Ablauf ist ergo identisch mit der Urversion für die Playstation 2, die 2001 erschienen ist: Wir befinden uns mitten im 16. Jahrhundert und übernehmen die Geschicke des Samurai Samanosuke Akechi, der eine beunruhigende Nachricht von Prinzessin Yuki erhält. Demnach seien zahlreiche ihrer Bediensteten verschwunden und wurden vermutlich von Monstern getötet. Sie selbst habe Angst um ihr eigenes Leben, weshalb sie uns um Hilfe bittet. In der Tat müssen wir bereits nach ein paar Spielminuten hilflos mit ansehen, wie Samanosuke von einer monströsen Kreatur niedergeschlagen und Yuki entführt wird. Zum Glück erhält unser Recke im Gegenzug die Kraft des Oger-Clans, mit der er die Dämonen bekämpfen, ihre Seelen sammeln und Yuki befreien kann. Na, dann los!

Alter Tee neu aufgewärmt

Man merkt *Onimusha: Warlords* bereits bei den Dialogen an, dass wir es mit einem Kind aus den frühen 2000er-Jahren zu tun haben. Eigentlich sind wir heutzutage ausufernde Zwischensequenzen gewohnt, in denen Charaktere bis ins kleinste Detail ausgearbeitet sind. Hier hingegen werden alle relevanten Ereignisse in ein paar Minuten abgefrühstückt, während Held und Bösewichter stereotypischen Klischees entsprechen.

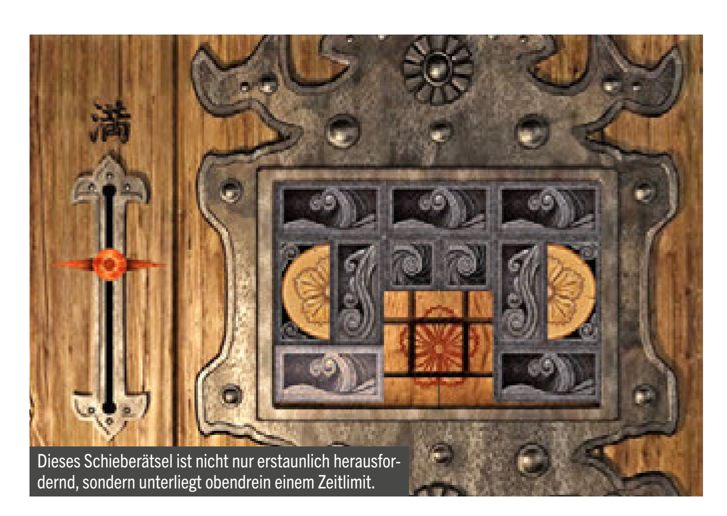
Wer sich darauf einstellt, der sollte das Setting und die daraus entstehende Atmosphäre durchaus genießen können. Die meiste Zeit stolzieren wir durch enge Höhlengänge oder erforschen einen stilechten Palast, der uns mitten ins alte Japan versetzt. Obendrein sind hierzulande Spiele mit einer vergleichbaren Thematik wie *Okami*, *Dynasty Warriors* oder *Aragami* relativ rar, weswegen *Onimusha: Warlords* erstaunlich frisch wirkt.

Mehr Umsetzung als Remaster

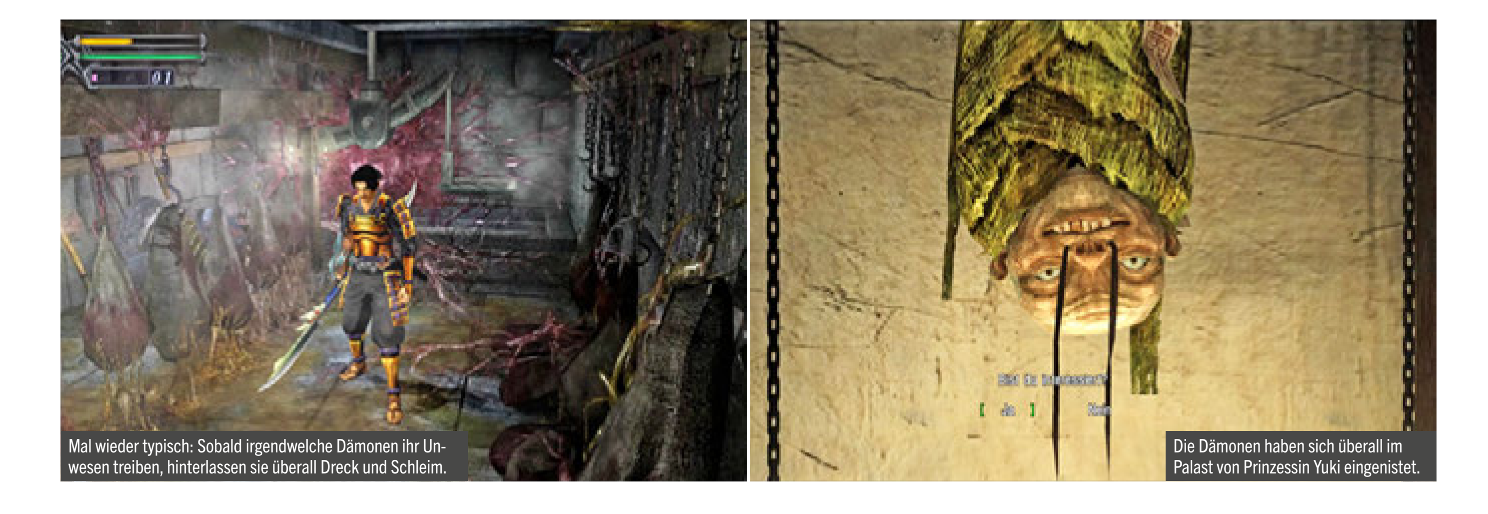
Leider gilt dies nicht für die ergraute Technik: Das gesamte Spiel erinnert stark an die ersten drei *Resident Evil*-Episoden, in denen wir uns ebenfalls über statische Hintergründe bewegen. Diese sind immerhin soweit überarbeitet, dass auch auf großen Fernsehern keine hässlichen Kanten stören. Trotzdem sieht das Ergebnis verwaschen aus und bildet einen Kontrast zu den Charakteren sowie Dämonen mit ihren hochauflösenden Polygonen.

Für die heutige Zeit ebenfalls gewöhnungsbedürftig: Sobald wir den Bildschirmrand erreichen, wechselt die Kameraperspektive und zeigt Samanosuke aus einem anderen Blickwinkel. Dieses Stilmittel war Ende der 1990er-Jahre sehr beliebt und mit der sogenannten „Tank-Steuerung" gekoppelt. Wer sie nicht kennt: Drückt man das Steuerkreuz nach oben, dann marschiert die Spielfigur stur geradeaus. Soll sie hingegen eine andere Richtung einschlagen, dann müssen wir uns mühsam zur Seite drehen.

Die Remaster-Version bietet sowohl die alte Tank-Steuerung als auch eine Alternative an, mit der ihr Samanosuke direkt steuert – so wie es bei jedem modernen Action-Adventure der Fall ist. Und in der Tat ist diese Steuerungsart zu bevorzugen, weil sie sich freier und natürlicher anfühlt. Leider gibt es einen Haken: Die häufigen Perspektivenwechsel zwingen euch zum ständigen Umdenken, was besonders im Kampf gegen mehrere Gegner nervt. Man merkt



Dieses Schieberätsel ist nicht nur erstaunlich herausfordernd, sondern unterliegt obendrein einem Zeitlimit.


Mal wieder typisch: Sobald irgendwelche Dämonen ihr Unwesen treiben, hinterlassen sie überall Dreck und Schleim.

Die Dämonen haben sich überall im Palast von Prinzessin Yuki eingenistet.

einfach, dass *Onimusha: Warlords* nicht für diese Art der Steuerung konzipiert ist.

Die Kunst der alten Designschule

Zum Glück gibt es auch ein paar gute Nachrichten, die vor allem die stimmige Musik und das Spieldesign betreffen. Erst einmal ist *Onimusha: Warlords* erstaunlich fair und schafft auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eine gute Balance zwischen nicht zu leicht und nicht zu schwer. Die Kämpfe sind schön flott und die einzelnen Steuerungsmechanismen schnell erlernt.

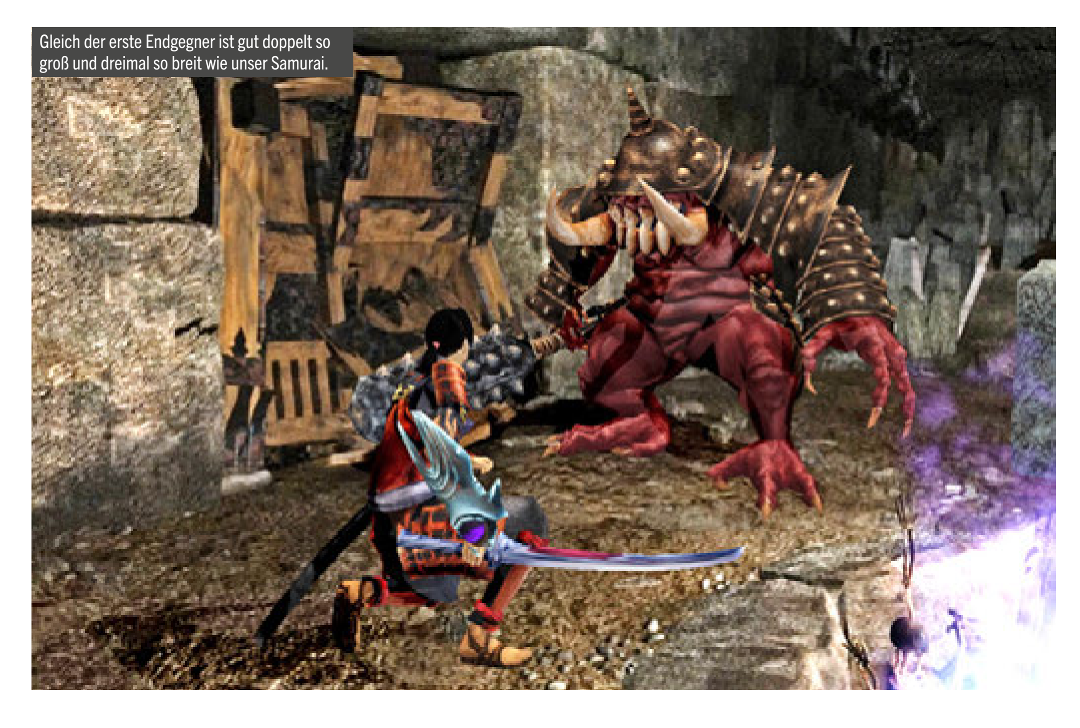
Apropos Kämpfe: Samanosuke ergattert im Laufe des Abenteuers drei Schwerter und zwei Fernkampfwaffen, die alle ihren eigenen Nutzen haben. Die Schwerter sind den Elementen Wasser, Feuer und Wind zugehörig und jeweils mit einem eigenen Special-Move gekoppelt. Dank der gesammelten Dämonenseelen können wir deren Level verbessern, was einen spürbaren Unterschied ausmacht. Ab und an stoßen wir auf eine Tür, die von einer Dämonengeschwulst überwuchert ist und sich nur mit dem passenden Schwert öffnen lässt. Erneut werden Erinnerungen an das ähnlich konzipierte *Resident Evil* wach, sobald wir in ein altbekanntes Gebiet zurückkehren und einen vormals unzugänglichen Raum aufschließen.

Ein besonderes Lob gebührt den wenigen Rätseln, die allesamt gut gealtert sind. Egal, ob wir die Fähigkeit eines Schwertes geschickt ausnutzen oder ein kleines Schiebepuzzle lösen müssen – abermals stimmt die Balance, weshalb wir gerne für ein paar Sekunden grübeln, aber niemals zu lange überlegen.

Unterm Strich fühlt sich *Onimusha: Warlords* angenehm abwechslungsreich an, weil ständig neue Orte, andere Gegner oder eben diverse Rätsel anstehen. An wenigen Stellen übernehmen wir gar die Rolle von Kaede, ein weiblicher Ninja, der besonders flott im Nahkampf ist und aus der Ferne mit spitzen Kunai-Messern um sich wirft. Zudem besitzt Kaede einen Dietrich, mit dem sie für Samanosuke unzugängliche Türen aufbricht und somit andere Gebiete durchstreift.

Kurz und knackig

All diese Vielfalt ist aber auch bitter nötig, denn die Spielzeit hält sich in Grenzen und bricht selbst für einen Titel aus dem Jahr 2001 keine Rekorde. Geübte Action-Spieler sollten bereits nach drei bis vier Stunden durch sein. Danach können sie allenfalls optionale Geheimnisse erforschen wie die Dämonendimension, in der sich Samanosuke durch 20 Stockwerke schnetzelt und den Schlüssel für eine besonders mächtige Waffe ergattert. Schade, dass sich Capcom nicht an der leicht aufgebohrten Xbox-Version namens *Genma Onimusha* orientiert hat. Die bot nämlich ein paar Räume, Gegner und Geheimnisse mehr, die auch dem Remaster gutgetan hätten. ❑


Gleich der erste Endgegner ist gut doppelt so groß und dreimal so breit wie unser Samurai.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Zu Recht ein Klassiker, aber inzwischen leicht angestaubt."

Onimusha: Warlords ist kein *Resident Evil 2*. Das bedeutet: Erwartet keine auf Hochglanz polierte, moderne Umsetzung eines Klassikers, sondern findet euch damit ab, dass man dem Titel das Alter an vielen Stellen anmerkt. Aber zum Glück wirken nicht alle Elemente von *Onimusha* betagt, die Rätsel zum Beispiel sorgen für Abwechslung und funktionieren auch 18 Jahre später gut. Gerade wenn ihr mit den alten *Resi*-Spielen euren Spaß hattet, könnte euch die Samurai-Action trotz ihrer Alterschwächen und der zugegebenermaßen kurzen Spielzeit überzeugen – an denen orientierten sich die Macher von *Onimusha* nämlich seinerzeit. Und vielleicht wolltet ihr den Titel ja ohnehin mal nachholen – jetzt bietet sich eine gute Gelegenheit dafür.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gutes, abwechslungsreiches Spieldesign
- ➕ Flotte Kampfsteuerung
- ➕ Angenehmer Soundtrack
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Damals wie heute erfrischendes Szenario
- ➖ Technisch kaum auf den heutigen Stand angepasst
- ➖ Störende Perspektivenwechsel
- ➖ Kurzes Vergnügen
- ➖ Ignoriert *Genma Onimusha*

WERTUNG 7

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, ist ähnlich überzeugend und erhielt von uns dereinst stolze 91 Punkte.

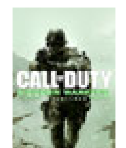
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

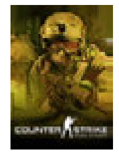
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

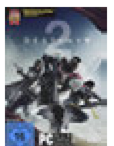
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

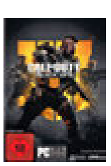
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten *Call of Duty* seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

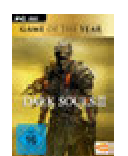
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*, der 86 Punkte abstaubte.

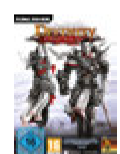
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

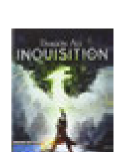
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

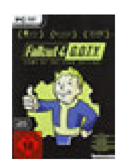
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* (86 Punkte) ist aber auch super!

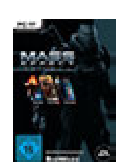
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

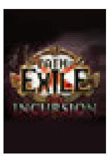
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

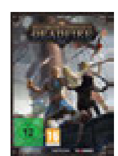
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Neuerungen und **Neuzugänge**

Wie ihr bis hierhin sicherlich schon mitbekommen habt, stellen wir in dieser Ausgabe unser Wertungssystem um. Das hat zwar keine direkten Auswirkungen auf den Einkaufsführer, bringt aber eine leichte optische Anpassung mit sich. Wie euch sofort auffallen dürfte, haben wir die Wertung aus den Empfehlungslisten entfernt. Oben auf dieser Seite unter der Überschrift werben wir schon immer mit unseren Empfehlungen „unabhängig von Wertung, Preis oder Alter". Das soll mit dieser kleinen Änderung nun noch deutlicher werden. Neuaufnahmen in den Einkaufsführer finden wie gewohnt per Redaktionsabstimmung statt. In dieser Ausgabe konnten sich dabei *Resident Evil 2 Remake* und *Civilization 6: Gathering Storm* mit deutlicher Mehrheit durchsetzen. Kleinere Perlen stellen wir euch auch weiterhin gesondert vor. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe *Baldur's Gate* aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

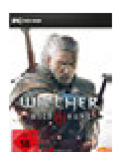
Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

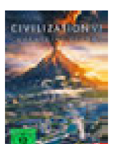
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

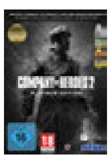
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

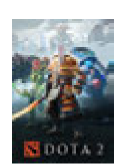
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

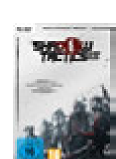
Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

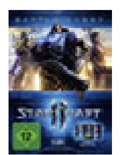
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

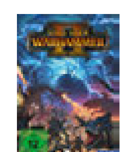
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

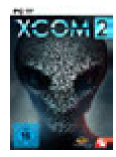
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut und erlangte 87 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



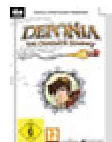
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

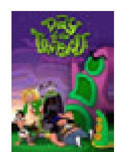
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut (85 Punkte).

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

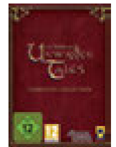
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel *Before the Storm* (87 Punkte).

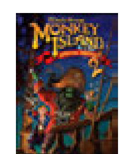
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger (85 Punkte) agiert auf ähnlichem Niveau.

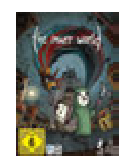
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

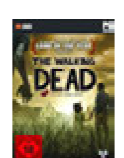
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters

Defender's Quest: **Valley of the Forgotten**

Im Grunde handelt es sich hier um ganz kalten Kaffee. *Defender's Quest: Valley of the Forgotten* erschien nämlich bereits Ende Oktober 2012 auf Steam und GOG. Bis heute hat das Spiel aber wenig von seiner Faszination verloren und gehört nach wie vor mit zu den besten Tower-Defense-Spielen. Über die Jahre haben die Entwickler von Level Up Labs immer wieder Hand angelegt und Verbesserungen am Spiel vorgenommen. In der Mischung aus Rollenspiel und Tower-Defense wird die Rolle der Türme jedoch von den Helden eurer Party eingenommen. Diese platziert ihr während der Schlachten an strategisch günstigen Punkten und wertet sie auf. Zwischendurch stattet ihr eure Kämpfer mit mächtigen Waffen und Rüstungen aus, um gegen die immer stärker werdenden Gegner bestehen zu können. Dazu helfen auch die Stufenaufstiege, die euch Skillpunkte einbringen, die wiederum in die jeweiligen Fähigkeitsbäume der sechs verschiedenen Helden-Klassen investiert werden. Zwischen den Kämpfen erlebt ihr eine interessante Geschichte, in deren Mittelpunkt die königliche Bibliothekarin des Ash-Königreiches steht. Die Protagonistin stirbt zu Beginn an einer grassierenden Plage, deren Opfer normalerweise als Untote zurückkehren. Doch die Heldin wird stattdessen mit der Fähigkeit wiederbelebt, sich selbst und andere in eine Zwischendimension zu bringen, in der die sonst unbesiegbaren Untoten bekämpft werden können. Mithilfe dieser nützlichen Fähigkeit gilt es nun natürlich die Welt zu retten. **Matthias Dammes**

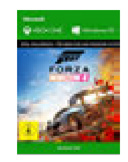




Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

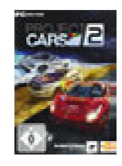
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues *Forza Horizon* erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Sunless **Skies**: Himmlischer Steampunk

Failbetter Games kennt ihr eventuell von deren Vorgänger-RPG *Sunless Sea*: Dort erkundet ihr eine düstere, zufällig generierte Steampunk-Welt, garniert mit einem gehörigen Schuss Cthulhu-Mythos und Gothic-Flair. *Sunless Skies* ähnelt *Sunless Sea* in vielen Belangen – kein Wunder, spielt es doch ebenfalls im fiktiven Universum namens Fallen London. Allerdings ist *Sunless Skies* etwas einsteigerfreundlicher als das Pendant, was jedoch nicht bedeutet, dass es euch einfach gemacht wird, eure Himmelslokomotive beim Ausliefern von Gütern und Nachrichten heil von Hafen zu Hafen zu bringen. Als Kapitän kümmert ihr euch um eure Crew, um Nahrungsversorgung sowie Treibstoff, kämpft hoch über den Wolken gegen Monster und Piraten und erfahrt nach und nach mehr über eure Vergangenheit. Auf jeden Fall solltet ihr für den Genuss von *Sunless Skies* drei Dinge mitbringen: Geduld für den oft gemächlichen Spielverlauf, Interesse an den (zum großen Teil gut geschriebenen) Hintergrundgeschichten und hervorragende Englischkenntnisse. **Katharina Pache**

Online-Rollenspiele

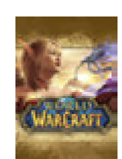
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action

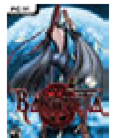
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* (90 Punkte) spielen.

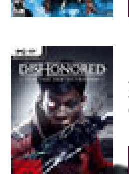
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



Bayonetta

Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

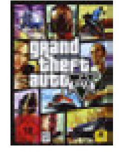
Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger (91 Punkte) bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

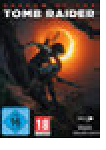
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



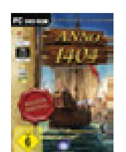
Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

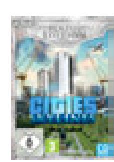
Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* (89 Punkte) spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



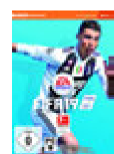
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht *FIFA 19* im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

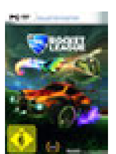
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

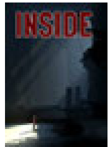
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

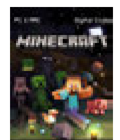
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger (89 Punkte) sollte man aber auch nicht verpassen.

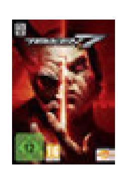
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

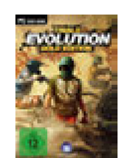
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

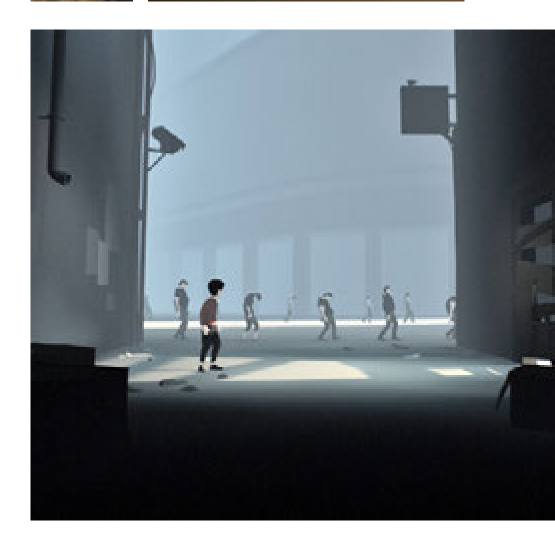
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Evolution: Gold Edition

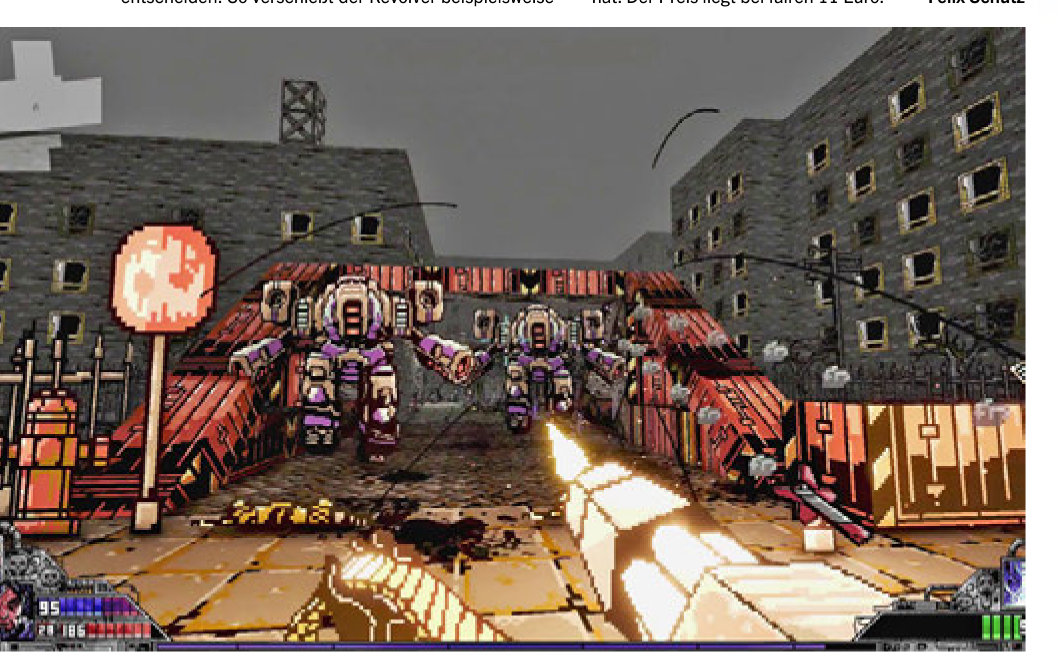
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 05/13
Publisher: Ubisoft



Project **Warlock**

Project Warlock inszeniert geradlinigen Ballerspaß der ganz alten Schule: Flache Gänge erkunden, grob gepixelte 2D-Monster erledigen, Schlüssel sammeln, Türen öffnen und dann ab zum Ausgang! Das macht Laune, weil *Project Warlock* nicht nur deftige Schießereien, sondern auch fünf völlig unterschiedliche Settings zu bieten hat, darunter Fantasy, Hölle oder Science-Fiction, alle mit eigenen Gegnern und Designs. Trotz seiner Retro-DNA hat *Project Warlock* aber auch ein paar moderne Elemente: Wenn wir die Levels fleißig nach Secrets absuchen und dabei Verbesserungspunkte sammeln, dürfen wir unser üppiges Waffenarsenal aufwerten. Für jede Knarre gibt es zwei Ausbaustufen, wir müssen uns dabei für eine entscheiden: So verschießt der Revolver beispielsweise Brandmunition, die Minigun lässt sich zum Geschütz umfunktionieren und die Maschinenpistole feuert Projektile, die von den Wänden abprallen. Außerdem schalten wir mehrere Zauber frei, von denen allerdings nicht alle nützlich sind. Zusätzlich sammeln wir Erfahrung und leveln auf, dadurch können wir regelmäßig Punkte in vier Attribute stecken, mit denen wir unsere Basiswerte erhöhen und passive Boni freischalten. Ein simples, aber motivierendes kleines RPG-System, das die Action aufwertet, ohne den flotten Spielfluss auszubremsen. *Project Warlock* ist damit zwar kein absoluter Genre-Überflieger, aber ein überraschend spaßiger Ballersnack, der uns für ein paar Stunden gut unterhalten hat. Der Preis liegt bei fairen 11 Euro. **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität sprechen Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr Gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen über die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Potential wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher ein Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Eine neue starke Marke: *Splatoon* (2015). (Quelle: Nintendo)

BRANCHENRIESEN TEIL 10

Nintendo

Das Synonym für Videospiele

NES, Mario, Game Boy, Pokémon, Wii. Nintendo hat unglaublich viele Marken geschaffen, die die Videospielbranche nachhaltig geprägt haben. Doch wo liegen eigentlich die Ursprünge des japanischen Videospiel-Riesen?

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

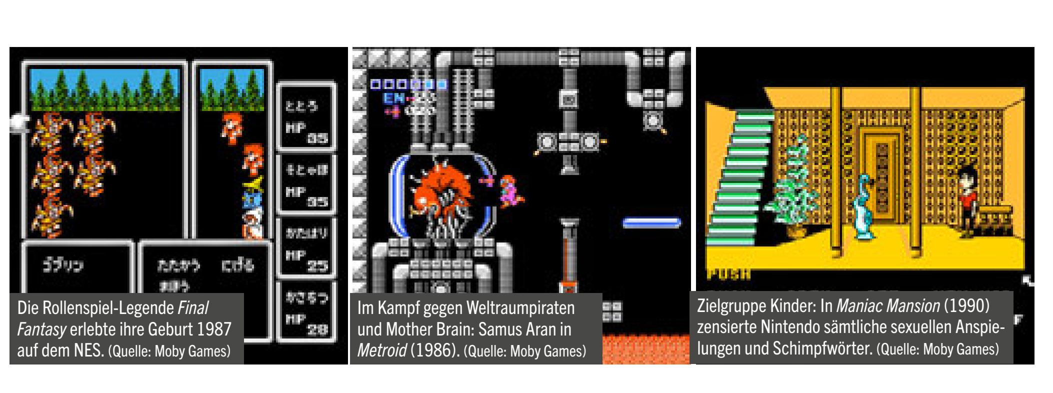
Ganze 130 Jahre jung wird Nintendo diesen September. Dementsprechend ist schon rechnerisch klar: Der Videospiel-Riese war nicht immer nur in der Games-Branche aktiv. 1889 gründete Fusajiro Yamauchi Nintendo als Hersteller japanischer Hanafuda-Spielkarten. Hier konnte sich Nintendo rasch als Marktführer in Japan etablieren und blieb seiner Branche jahrzehntelang treu. 1947 wagte Nintendo schließlich den Sprung ins Ausland. Noch viel wichtiger war aber 1949 die Ernennung des gerade einmal 22-jährigen Hiroshi Yamauchi zum Chef der Firma. Dessen damalige Bedingung: Alle Yamauchi-Familienmitglieder sollten Nintendo verlassen. Der damalige Firmeninhaber, Yamauchis Großvater, willigte ein und damit begann eine Ära, die bis 2002 andauerte und Nintendos Wachstum vom Spielkarten-Hersteller zum Videospiel-Konzern umfasste. Doch vorerst blieb auch Hiroshi Yamauchi den Spielkarten treu. Im Jahr 1959 aber ging er einen Deal mit Walt Disney ein, der es Nintendo erlaubte, Disney-Spielkarten zu produzieren. Die Karten verkauften sich hervorragend! Gleichzeitig waren Nintendos Wachstumsmöglichkeiten an einem Endpunkt angelangt. Aus diesem Grund ging Yamauchi 1962 mit Nintendo an die Börse. Das frische Kapital nutzten die Japaner, um sich in verschiedenen Branchen zu versuchen. Taxiunternehmen, Love Hotels, Staubsauger, Instant-Reis, nichts war von Erfolg gekrönt. Einzige Ausnahme: Spielzeuge.

1966 besuchte Hiroshi Yamauchi eine Hanafuda-Fabrik und bemerkte ein Spielzeug, einen verlängerten Arm, den der junge Wartungsingenieur Gunpei Yokoi in seinen Pausen hergestellt hatte. Yamauchi war begeistert und beauftragte Yokoi, daraus ein fertiges Produkt für das Weihnachtsgeschäft zu entwickeln. Die Ultra-Hand wurde bei Kindern ein riesiger Erfolg und verkaufte sich über eine Million Mal. Der Lohn für Gunpei Yokoi: Der Wechsel in die Produktentwicklung. Die Beförderung sollte sich für Nintendo auszahlen. Gunpei Yokoi entwickelte mehrere erfolgreiche Spielzeuge, darunter insbesondere elektronische. Aufgrund der Neuheit und Beliebtheit waren hier die Gewinnspannen höher als bei traditionellem Spielzeug. Diese Erfolge ermutigten Nintendo schließlich, in der entstehenden Videospielbranche Fuß zu fassen.

Arcade-Anfänge

Den Einstieg wagte Nintendo mit Lightguns, zunächst ab 1972 für die erste kommerzielle Spielkonsole Magnavox Odyssey und dann mit *Laser Clay Shooting System*, einem Lightgun-Spiel, für das Nintendo leer stehende Bowlingbahnen nutzte. Ab 1974 übernahm Nintendo den Vertrieb der Konsole Magnavox Odyssey in Japan. Ein Jahr später folgte die Veröffentlichung des ersten eigenen Arcade-Automaten. In *EVR Race* (1975) durften bis zu sechs Spieler raten, welches Pferd das Rennen gewinnen würde, und mussten auf den entsprechenden Ausgang tippen. Der Automat war zwar ziemlich komplex und Nintendo hatte großen Aufwand mit der Wartung der Geräte. Aber der Anfang war gemacht.

Am 1. Juni 1977 betrat Nintendo mit der ersten eigenen Konsole die Bühne. Das Color TV-Game 6



Die Rollenspiel-Legende *Final Fantasy* erlebte ihre Geburt 1987 auf dem NES. (Quelle: Moby Games)

Im Kampf gegen Weltraumpiraten und Mother Brain: Samus Aran in *Metroid* (1986). (Quelle: Moby Games)

Zielgruppe Kinder: In *Maniac Mansion* (1990) zensierte Nintendo sämtliche sexuellen Anspielungen und Schimpfwörter. (Quelle: Moby Games)



Die Wii ist Nintendos erfolgreichste stationäre Konsole. (Quelle: Stephan Petersen)

(die Zahl steht für die Anzahl der integrierten Spiele) entstand in Zusammenarbeit mit Mitsubishi Electric und basierte technisch auf der Magnavox Odyssey. Im Vergleich mit anderen Konsolen zeichnete sich das Color TV-Game 6 durch Farbdarstellung, einen relativ günstigen Preis und solide Qualität aus. Nintendos erstes Konsolenexperiment erwies sich als Erfolg, sodass weitere Nachfolger in der Color-TV-Game-Serie folgten. Noch größeren Erfolg hatte Nintendo jedoch mit einer Handheld-Konsole. Im April 1980 erschien das von Gunpei Yokoi entwickelte Game & Watch. Die LCD-Spiele der Game & Watch waren in den Achtzigerjahren überaus populär. So vertrieb sich etwa James Belushi in der Rolle des Detective Michael Dooley in der Action-Komödie *Mein Partner mit der kalten Schnauze* (1989) während nächtlicher Überwachungen die Zeit mit einem Game & Watch. Über 40 Millionen konnte Nintendo von der 56-teiligen LCD-Spiel-Serie verkaufen.

Das nächste Highlight folgte bald. Das Arcade-Game *Radar Scope* (1979) hatte sich schlechter als erwartet verkauft, also wollte Nintendo die überschüssigen Automaten für ein neues Spiel nutzen. Da zu diesem Zeitpunkt jedoch die meisten Entwickler mit anderen Projekten beschäftigt waren, be-



Die *Mario Kart*-Reihe feierte mit *Super Mario Kart* (1992) auf dem SNES ihr Debüt. (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN NINTENDO-SPIELE

Der Katalog von Nintendo strotzt nur so vor namhaften Marken und Helden, die oft exklusiv auf den hauseigenen Konsolen zu finden sind.

DONKEY KONG

Der Klassiker *Donkey Kong* (1981) bedeutete Nintendos Durchbruch in der Videospielbranche. Held Jumpman muss die Pixelfrau erreichen, ohne von den Fässern getroffen zu werden, die der wütende Donkey Kong um sich wirft.



(Quelle: Moby Games)

MARIO BROS.


(Quelle: Moby Games)

Im Kampf gegen Schildkröten: Klempner Mario war auch in *Mario Bros.* (1983) der Star. Noch heute erfreuen sich Serie und Maskottchen riesiger Beliebtheit, es gibt zig Spiele mit dem knuffigen Helden.

THE LEGEND OF ZELDA

Dem ersten Abenteuer von Protagonist Link in *The Legend of Zelda* (1986) folgten 18 weitere Titel sowie einige (weniger gelungene) Ableger – darunter beispielsweise für Game & Watch und Philips' Konsole CD-i.



(Quelle: Moby Games)

POKÉMON



(Quelle: Moby Games)

Pocket Monsters Red and Green von 1996 (außerhalb Japans hießen die Editionen *Rot* und *Blau*) markierte den Startpunkt des *Pokémon*-Franchise, das Serien, Comics, Filme, Spielkarten und nicht zuletzt das äußerst erfolgreiche Handy-Game *Pokémon Go* umfasst.

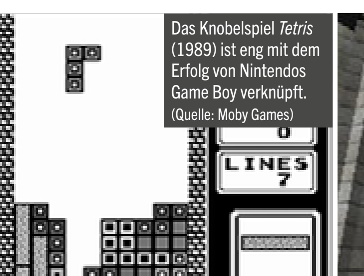
SUPER SMASH BROS.

Eine clevere Idee: In *Super Smash Bros.* (1999) und seinen Nachfolgern treffen die beliebtesten Nintendo-Charaktere aufeinander. Erst vor wenigen Monaten erschien der letzte Teil der erfolgreichen Reihe.

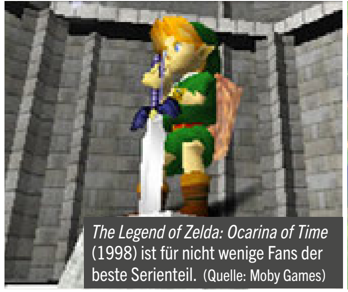


(Quelle: Moby Games)

kam ein unerfahrener Firmenneuling seine Chance. Sein Name: Shigeru Miyamoto. Mit Unterstützung von Gunpei Yokoi entwickelte der Frischling einen der erfolgreichsten Arcade-Titel aller Zeiten. Im Platformer *Donkey Kong* (1981) konnte der Held erstmals über Objekte springen. Jumpman, der Protagonist des Spiels, bekam zwei Jahre später erneut einen Auftritt und endlich einen Namen. In Miyamotos Arcade-Spiel *Mario Bros.* (1983) befreiten Mario und sein Bruder Luigi die New Yorker Kanalisation von allerlei Ungeziefer. Das Spiel wurde zu einem vollen Erfolg, der italienische Klempner zu Nintendos Maskottchen und wichtigster Marke.



Das Knobelspiel *Tetris* (1989) ist eng mit dem Erfolg von Nintendos Game Boy verknüpft. (Quelle: Moby Games)


The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) ist für nicht wenige Fans der beste Serienteil. (Quelle: Moby Games)



Animal Crossing ist vor allem in Japan äußerst populär. Im Bild seht ihr die GameCube-Version von 2002. (Quelle: Moby Games)

Der Marktführer

Mitten in der beginnenden Krise der Videospielbranche setzte Nintendo im Juli 1983 die nächste Duftmarke mit der Veröffentlichung des Family Computer – kurz: Famicom – in Japan. Die Konsole war dank kostengünstiger Produktion relativ preiswert und konnte trotz einiger anfänglicher technischer Probleme qualitativ überzeugen. Letzteres traf vor allem auf den Controller zu, der das praktische Steuerkreuz einführte. Im Oktober 1985 brachte Nintendo seine Konsole als optisch überarbeitetes Nintendo Entertainment System (NES) schließlich auch in den USA auf den Markt – zunächst versuchsweise in New York, dann auch in anderen Städten und landesweit. Im September 1986 folgte endlich die Veröffentlichung in Europa.

Viele erfolgreiche Spielerserien nahmen auf dem NES ihren Anfang: *Super Mario Bros.* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), *Metroid* (1986), Konamis *Castlevania* (1986) sowie Enix' *Dragon Quest* (1986) und Squares *Final Fantasy* (1987). Ebenfalls bemerkenswert: Nintendos Interesse an innovativen Steuerungsmethoden und einfallsreichem Zubehör, das sich wie ein roter Faden durch die Firmengeschichte zieht. So erschienen für das NES etwa der Roboter R.O.B., die 3D-Brille Famicom System, der Datenhandschuh Power Glove oder die Lightgun NES Zapper. Letztere erfreute sich bei Spielern großer Beliebtheit. Wie viele Milliarden virtueller Enten mögen wohl in *Duck Hunt* (1984) ihr Leben gelassen haben? Ein Megaseller auf dem NES war auch das Knobelspiel *Tetris* (1988), das jedoch ein Jahr später noch viel größere Bedeutung erlangen sollte.

Einer der Gründe für den Videospiel-Crash war die Flut an Schrottspielen. Hier setzte Nintendo mit neuen Qualitätsstandards und einem firmeneigenen Qualitätssiegel an. Die Japaner schauten ganz genau darauf, wer für ihre Konsole entwickelt. Und wie viel. Anfangs durften Entwickler nur fünf Spiele pro Jahr für das NES entwickeln. Zudem nahm Nintendo Einfluss auf den Inhalt der Spiele. Insbesondere jugendgefährdende Inhalte waren für die Japaner ein rotes Tuch. So entfielen beispielsweise in der NES-Portierung von *Maniac Mansion* (1990) sämtliche sexuelle Anspielungen und Schimpfwörter. Nintendo hatte mit seiner Strategie Erfolg, besetzte die Lücke, die westliche Videospielhersteller wie Atari hinterlassen hatten, und konnte sich als Marktführer auf dem Videospielmarkt etablieren.

Erfolge und Niederlagen

Basierend auf seinen bisherigen Erfahrungen entwickelte Gunpei Yokoi ein Handheld, das den Erfolg des Game & Watch bei Weitem in den Schatten stellte. Als der Game Boy 1989 erschien, bestach er durch seine lange Batterielaufzeit, seine einfache Handhabung und den relativ günstigen Preis. Obwohl Handhelds wie das Sega Game Gear und Atari Lynx technisch überlegen waren, hatten sie gegen diese Vorzüge keine Chance. Hinzu kam eine attraktive Spielebibliothek. Allen voran Dauerbrenner *Tetris* (1989), aber auch Spiele wie *Super Mario Land* (1989), *Dr. Mario* (1990) und *Kirby's Dream Land* (1992). Einer der wichtigsten Titel erschien 1996: Das Rollenspiel *Pocket Monsters Red and Green* begeisterte mit seinem innovativem Konzept aus Sammeln und Kämpfen zunächst zahlreiche Spieler in Japan und schließlich unter dem Namen *Pokémon* auch westliche Game-Boy-Besitzer. Um die kleinen Taschenmonster entstand ein riesiger Hype. Die Japaner besaßen eine weitere, sehr wichtige Marke.

Ein Jahr nach dem Game Boy veröffentlichte Nintendo im November 1990 eine neue stationäre Konsole: das Super Famicon beziehungsweise Super Nintendo Entertainment System (SNES). Das SNES hob sich von der Konkurrenz durch seinen starken Sound und den Super-FX-Chip ab, der rudimentäre 3D-Grafik ermöglichte. Letzterer zeigte beispielsweise im Rail-Shooter *Star Fox* (1993) sein Können. Zu den wichtigsten SNES-Titeln gehörten unter anderem *Super Mario World* (1990), *Super Mario Kart* (1992), Capcoms *Street Fighter 2* (1992) und *Donkey Kong Country* (1994). Nintendo dominierte zu diesem Zeitpunkt deutlich den Konsolenmarkt vor Konkurrenten wie Sega und Atari. Ausgerechnet Nintendo trug wesentlich dazu bei, dass sich das änderte. Als die CD auf dem Vormarsch war, plante Nintendo eine CD-Erweiterung für das SNES – in Zusammenarbeit mit Sony. Doch dann kündigte Nintendo das gemeinsame Projekt in einem fortgeschrittenen Stadium. Möglicher Grund: Streitigkeiten um Lizenzen und Gewinnanteile. Daraufhin machte Sony alleine weiter und brachte stattdessen Ende 1994 mit der Playstation eine ei-


Ein Hit auf der Wii: *Super Mario Galaxy* (2007). (Quelle: gamezone.de)

Ein voller Erfolg vor allem bei Gelegenheitsspielern: *Wii Sports* (2006). (Quelle: gamezone.de)

DIE NINTENDO-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1889: Fusajiro Yamauchi gründet Nintendo als Spielkarten-Hersteller.

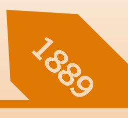
1949: Hiroshi Yamauchi wird Firmenchef (und bleibt es bis 2002).

1963: Nintendo geht an die Börse.

1975: Nintendos erstes Videospiel *EVR Race* erscheint.

1977: Veröffentlichung von Nintendos erster Konsole, dem Color TV-Game 6

1981: *Donkey Kong* erscheint.



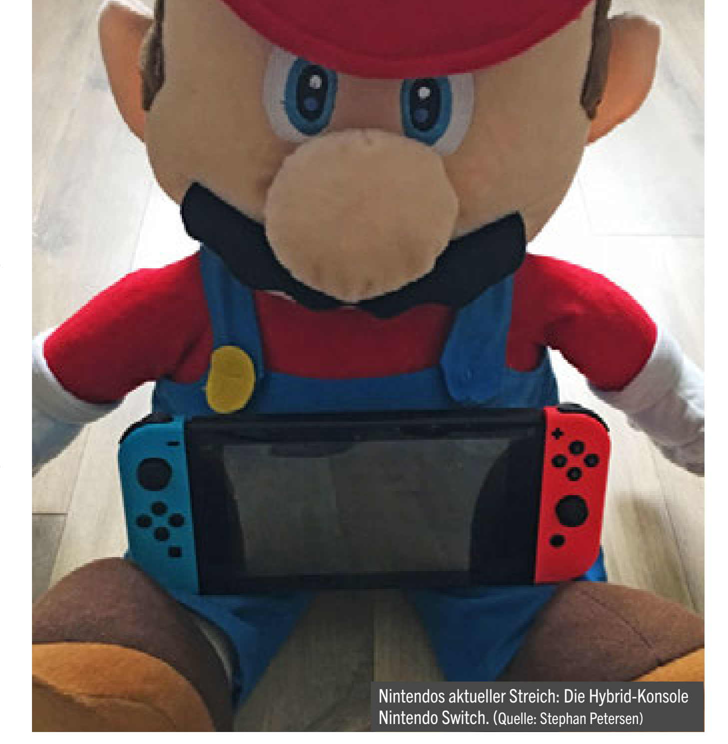








gene Konsole auf den Markt. Im Juli 1995 folgte der nächste Rückschlag. Mit großem Trara hatte Nintendo das neue Projekt von Mastermind Gunpei Yokoi angekündigt. Der Virtual Boy sollte die erste Konsole mit stereoskopischem 3D sein. Doch das Gerät entpuppte sich als kommerzieller Fehlschlag. Neben dem hohen Preis und der dürftigen Spielebibliothek schreckte die Spieler auch der Umstand ab, dass es sich nicht um ein tragbares Gerät, sondern um eine Art stationäre Tauchermaske mit unhandlichem Ständer handelte. Frustriert verließ Gunpei Yokoi 1996 Nintendo daraufhin und gründete eine eigene Firma. Ein Jahr später starb Yokoi, einer der größten Videospieldesigner, bei einem Autounfall.


Nintendos aktueller Streich: Die Hybrid-Konsole Nintendo Switch. (Quelle: Stephan Petersen)

Module an die Macht

Nach dem Desaster mit dem SNES-CD-Laufwerk plante Nintendo, auch zukünftig ausschließlich auf Module statt Discs zu setzen. Im Juni 1996 erschien das Nintendo 64. Technisch war die neue stationäre Konsole top und ermöglichte überzeugende 3D-Grafik. Zudem hatten Module gegenüber der CD den Vorteil der kürzeren Ladezeiten. Die Nachteile waren weniger Speicher und eine deutlich teurere Produktion. Vor allem die Kosten trieben zahlreiche Drittthersteller zu Sony – darunter auch langjährige Nintendo-Weggefährten wie Square und Enix. Wichtige Spiele auf dem N64: *Super Mario 64* (1996), *Mario Kart 64* (1996), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), *Super Smash Bros.* (1999) und ein in Deutschland indizierter Shooter (1998) von Entwickler Rare.

Spätestens 1999 gingen die Verkaufszahlen des N64 merklich abwärts, sodass Nintendo hinter den Kulissen mit Hochdruck an neuen Konsole arbeitete. Im März 2001 erblickte das Handheld Game Boy Advance das Licht der Videospielwelt – mit deutlich verbesserter Technik und Abwärtskompatibilität. Im September 2001 folgte der Gamecube. Der kleine Würfel besaß mit *Super Smash Bros. Melee* (2001), *Animal Crossing* (2001), *Metroid Prime* (2002) und *Mario Kart: Double Dash* (2003) zwar einige herausragende Titel, musste sich aber Sonys Playstation 2 deutlich geschlagen geben. Selbst der Newcomer Microsoft zog mit seiner Xbox an Nintendo vorbei. Damit bestätigte sich ein Trend. Seit dem NES gingen die Verkaufszahlen stationärer Nintendo-Konsolen nur in eine Richtung – nach unten.

Doch dann riss Nintendo das Ruder unerwartet noch einmal herum. Das 2004 veröffentlichte Handheld Nintendo DS überzeugte sowohl in technischer Hinsicht – mit zwei Displays, Touchscreen, Mikrofon und WLAN – als auch spielerisch. Zu den Top-Titeln gehörten unter anderem *Mario Kart DS* (2005), *New Super Mario Bros.* (2006) und die *Pokémon Diamant*- und *Perl*-Edition (2006). Zum Erfolg trug auch bei, dass Nintendo neben Core-Gamern vermehrt Gelegenheitsspieler mit Spielen wie *Nintendogs* (2005) und *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* (2005) bediente. Das Nintendo DS war ein voller Erfolg, verkaufte sich noch häufiger als der Game Boy. In der Folgezeit erscheinen mehrere Varianten und 2011 mit dem Nintendo 3DS ein Handheld mit autostereoskopischem 3D.

Achterbahnfahrt

Die Wii, Nintendos nächste stationäre Konsole, setzte diesen Trend 2006 fort. Mit ihrer innovativen Bewegungssteuerung und dem Balance Board erreichte die Wii neue Zielgruppen. Games wie *Wii Sports* (2006), *Wii Play* (2006) und *Wii Fit* (2007) richteten sich an Casual Gamer. Aber auch altbekannte Marken feierten auf der Wii millionenfache Verkaufszahlen, darunter etwa *Mario Kart Wii* (2008), *New Super Marios Bros. Wii* (2009) und *Super Smash Bros. Brawl* (2008). Insgesamt verkaufte sich die Wii über einhundert Millionen Mal und avancierte zu Nintendos erfolgreichster stationärer Konsole. Nintendo war nun nicht nur bei den Handhelds die Nummer 1, sondern auch bei den stationären Konsolen wieder der Platzhirsch.

Diesen Erfolg konnte die Wii U 2012 nicht einmal ansatzweise fortsetzen. Schon die Marketing-Kampagne erwies sich als Fehlschlag. Viele Spieler dachten zunächst, es würde sich bei der Wii U lediglich um eine neue Variante der Wii mit einem Touchscreen-Controller handeln. Diese Verwirrung schlug sich negativ bei den Verkaufszahlen nieder. Zudem stellten bald Drittthersteller wie Ubisoft und Electronic Arts ihre Unterstützung für die Wii U weitgehend ein, da ihre Spiele für ältere Gamer dort kaum Absatz fanden. Aber es gab auch einen Lichtblick: Mit dem innovativen Multiplayer-Shooter *Splatoon* erschuf Nintendo 2015 eine neue lukrative Marke.

Wie schon in der Vergangenheit kam Nintendo nach einem Rückschlag zurück. Mit seiner nächsten Konsole überraschten es die Spielwelt. Die 2017 veröffentlichte Nintendo Switch ist eine innovative Mischung aus Handheld und stationärer Konsole – mit altbekannten Marken, „westlichen" Spielen und neuen Ideen wie dem Poké-ball-Controller. Bei den Spielern kam die Idee einer Hybrid-Konsole gut an. Bis zum Erfolg der Wii ist es zwar noch ziemlich weit. Aber die Gesamtverkaufszahlen des Nintendo 64 hat die Nintendo Switch nach knapp zwei Jahren immerhin schon erreicht. ❑



Mit der NES eroberte Nintendo in den Achtzigerjahren den Videospielmarkt. Hier im Bild seht ihr das 2916 veröffentlichte NES Classic Mini. (Quelle: Nintendo)

1983: *Mario Bros.* erscheint.

1983: Veröffentlichung des NES, mit dem Nintendo Marktführer wird

1989: Der Game Boy erscheint.

1996: Geburt des *Pokémon*-Franchise

2004: Das Nintendo DS, Nintendos erfolgreichste Konsole, erscheint.

2006: Veröffentlichung der Wii, Nintendos erfolgreichster stationärer Konsole









DER EPIC GAMES STORE: Eine Zukunft als Steam-Konkurrent?

Der Epic Games Store steht besonders wegen seines Exklusiv-Deals für *Metro Exodus* in der Kritik.

Der Epic Games Store sorgte zuletzt immer öfter für Schlagzeilen. Wir haben uns daher mal angeschaut, was der Shop der *Fortnite*-Macher denn eigentlich kann.

Von: David Benke

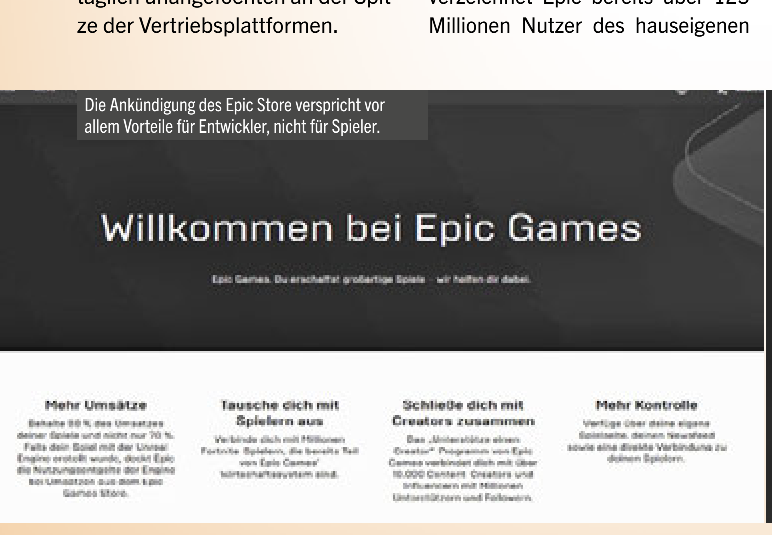
Origin, GOG, Battle.net – die Liste der Spiele-Vertriebsplattformen ist lang. Die Namen der dahinterstehenden Firmen, beispielsweise Electronic Arts oder Activision-Blizzard, sind durchaus namhaft. Sie alle teilen allerdings ein ähnliches Schicksal: Im Vergleich zum Marktführer fristen sie doch eher ein Nischendasein. An Spiele-Gigant Steam kam bisher kein Konkurrent auch nur annähernd heran. Seit mehr als einem Jahrzehnt steht Valves Online-Service mit über 30.000 Titeln im Repertoire und 33 Millionen aktiven Nutzern täglich unangefochten an der Spitze der Vertriebsplattformen.

Nun schickt sich allerdings ein neuer Herausforderer an, den König vom Thron zu stoßen. Dieser hört auf den Namen Epic Games Store und kommt von den kreativen Köpfen hinter der Unreal-Engine. Pünktlich zu den letztjährigen Games Awards am 6. Dezember 2018 an den Start gebracht, soll der Online-Shop geschickt die Popularität des Kassenschlagers *Fortnite* nutzen, um schnell Fuß zu fassen und zu einem ernst zu nehmenden Mitbewerber im Gaming-Business zu werden. An Ambitionen oder Ressourcen fehlt es definitiv nicht: Alleine durch den Battle-Royale-Shooter verzeichnet Epic bereits über 125 Millionen Nutzer des hauseigenen Game Launchers. Zudem spülte der Titel im vergangenen Jahr angeblich rund 2,4 Milliarden Dollar in die Firmenkassen, mit denen nun der Markt umgekrempelt und eine Kampfansage in Richtung Valve abgegeben werden soll.

Schon die Ankündigung des Epic Stores liest sich dabei wie eine Werbeanzeige für Entwickler. Von einer direkten Verbindung zu den Spielern ist da die Rede. Oder von „mehr Kontrolle" über die eigene Spieleseite. Der Aufhänger ist aber zweifelsohne das attraktive Geschäftsmodell, dessen finanzielle Reize mehr Spielemacher an Bord locken sollen. So bietet der Epic Games Store etwa eine Gewinnbeteiligung von 88 Prozent – im Vergleich zu lediglich 70 Prozent auf Steam. Zudem wird eine Umsatzgarantie versprochen. Sollte sich ein Spiel also unterdurchschnittlich verkaufen, zahlt Epic die Differenz. Das macht einen Release über den Epic Store natürlich durchaus interessant, besonders für kleinere Studios.

Eklat um Exklusiv-Deals

Momentan ist das Line-up noch vergleichsweise überschaubar, wächst dafür aber stetig. Zu den eigenen Produktionen wie *Shadow Complex* oder *Unreal Tournament* haben sich mittlerweile einige, teils sogar exklusive, Titel gesellt – von



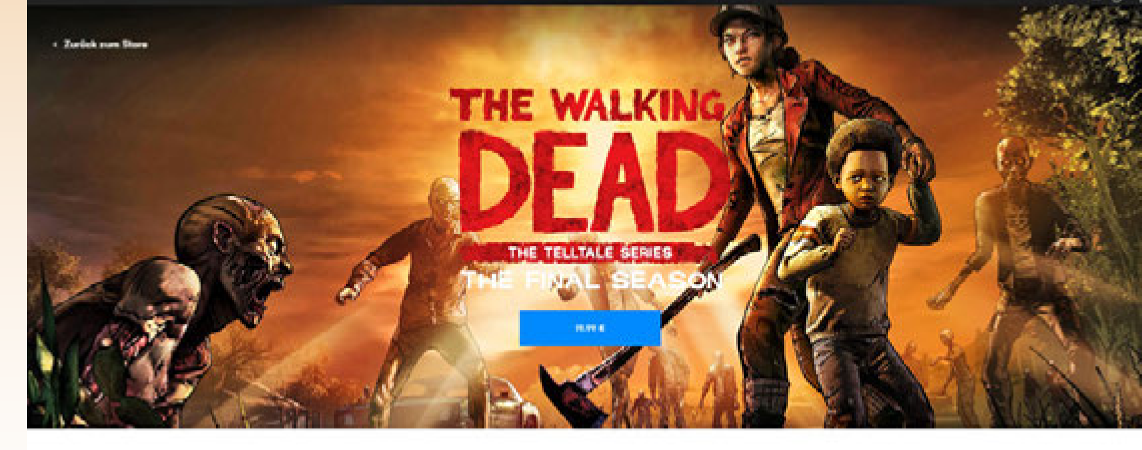
Die Ankündigung des Epic Store verspricht vor allem Vorteile für Entwickler, nicht für Spieler.



Durch seine höhere Umsatzbeteiligung ist der Epic Store besonders für Indie-Studios interessant.

denen manche mehr, manche weniger Aufmerksamkeit erregen. Zu den prominenteren Namen gehört beispielsweise die finale Staffel des Telltale-Adventures *The Walking Dead.* Besonders, da der Startschuss des Zombie-Abenteuers im vergangenen Jahr noch auf Steam fiel und es 2019 nun nur noch ausschließlich über den Epic Games Store verfügbar ist. Es sei denn, ihr habt euch über Steam den Season Pass gekauft.

Für große Wellen sorgte kürzlich auch die Tatsache, dass der Release des postapokalyptischen Shooters *Metro Exodus* am 15. Februar zunächst nur über den Epic Games Store erfolgte. Die Veröffentlichung auf Steam ist hingegen erst für 2020 geplant – ein Schlag ins Gesicht vieler Fans. Schließlich war der Titel aus der Software-Schmiede 4A Games vorher monatelang auf Steam gelistet. In allen bisher erschienenen Trailern wurde Valves System zudem als Vertriebsplattform genannt. Immerhin: Vorbesteller bekommen ihre Steam-Keys noch zugeschickt. Für den Großteil der Spielerbasis stellt das allerdings nur einen schwachen Trost dar, zumal bereits weitere Titel dem Beispiel von *Metro Exodus* folgen. Einige Entwickler haben sogar das Release-Datum ihrer Titel verschoben, nur um im Epic Store mit besseren finanziellen Konditionen zu starten. Coffee Stain Studios, die kreativen Köpfe hinter dem *Goat Simulator,* ließen zuletzt etwa die Steam-Seite ihres neuen Titels *Satisfactory* schließen und per Videobotschaft verlauten, dass das Spiel nur über den Epic Store erhältlich sein werde. Für Spielemacher, gerade aus dem Indie-Bereich, ergibt ein Wechsel augenscheinlich also durchaus Sinn. Aber wie sieht es denn für die Spieler aus? Wie kann Epic um die Gunst der Kunden werben, die sie etwa durch den kurzfristigen





The Walking Dead: The Final Season wanderte 2019 von Steam zum Epic Games Store.



Auch die Aufbau-Simulation *Satisfactory* erscheint nur über den Epic Store – zum Unmut der Fans.

Metro-Deal vor den Kopf gestoßen haben?

Die Beantwortung dieser Frage ist gar nicht mal so einfach. Denn Epics größtes Problem liegt tatsächlich in der Loyalität der Spieler zu Steam – einer Plattform, mit deren Layout und Funktionen sie bereits vertraut sind. Einer Plattform, auf der sie alle ihre anderen Titel gespeichert haben, zusammen mit Freunden und Mitspielern. Zudem scheuen viele vor der Fragmentierung ihrer Spielebibliothek zurück und wollen nicht mehrere Launcher gleichzeitig nutzen. Eine verständliche Reaktion, schließlich ist der Mensch am Ende ja auch nur ein Gewohnheitstier.

Um den Leuten die Nutzung des Epic Store dennoch schmack-



Einen Workshop oder andere von Steam bekannte Community-Elemente gibt es im Epic Store nicht.



Auch auf die beliebten Nutzer-Reviews müsst ihr bei der Plattform der *Fortnite*-Macher verzichten.

Der Epic Games Store lockt mit einem schlichten Design sowie Gratis-Spielen im Zwei-Wochen-Takt.

haft zu machen, haben sich die Betreiber einiges einfallen lassen. Zunächst einmal locken sie mit kleinen Geschenken zum Einstieg: Bis Ende 2019 dürfen sich Nutzer des Epic Game Launchers alle zwei Wochen über einen kostenlosen Titel freuen. Bisher waren das unter anderem *Subnautica*, *What Remains of Edith Finch* oder *Super Meat Boy* – also durchaus interessante, wenn auch etwas kleinere Titel. Dennoch handelt es sich beim Verteilen von Goodies grundsätzlich um eine gute Idee. Schließlich wird die Einstiegshürde so extrem gesenkt. Wer sich den Epic Games Launcher ohnehin schon heruntergeladen hat, um ein Gratis-Spiel abzugreifen, der wird dort auch mit höherer Wahrscheinlichkeit einmal in den Shop schauen.

Dieser überzeugt indes mit einem im Vergleich zu Steam aufgeräumten, sauberen und optisch schlichten Design. Hier erwartet einen kein visuelles Wirrwarr, stattdessen säumen die nötigsten Informationen sowie zahlreiche große Screen- und Packshots die Seiten. Diese sollen laut Aussagen der Betreiber später gut betreut werden. Epic plant beispielsweise nicht, Adult-Only-Content im Shop zuzulassen. An sozialen Elementen wie etwa Foren oder ausführlichen Spielerprofilen wurde gespart. Die Community spielt bei Epic im Vergleich zu Steam also eher eine untergeordnete Rolle.

Aus den Fehlern von Steam lernen

Es sind Schritte, die der Leiter der Veröffentlichungsstrategie in die Wege geleitet hat, um sich von der direkten Konkurrenz abzusetzen. Und der muss es wissen, schließlich handelt es sich dabei um keinen Geringeren als Sergey Galyonkin, den Betreiber der Seite Steam Spy. Weitere von ihm angeregte Features umfassen ein Ticketsystem, mit dem Entwickler direkt über Probleme benachrichtigt werden können, und den Verzicht auf einen allgemeinen DRM-Schutz. Entwickler oder Publisher können stattdessen ihr eigenes Kopierschutzverfahren verwenden oder ganz darauf verzichten. Zudem verfügt der Store über regionsabhängige Preisgestaltung in über 230 Ländern sowie ein standardgemäßes Rückgaberecht innerhalb der ersten 14 Tage – solange die Spielzeit nicht zwei Stunden übersteigt.



Unter anderem stand bereits *What Remains of Edith Finch* zum kostenlosen Download bereit.

Schließlich bietet der Epic Games Store auch einen finanziellen Vorteil – zumindest für Teile der Community. US-Nutzer dürfen sich beim bald erscheinenden *Metro Exodus* etwa auf einen saftigen Preisnachlass freuen. War der Titel auf Steam noch für 59,99 Dollar gelistet, gibt es ihn bei Epic mittlerweile für nur 49,99 Dollar. Von den besseren Konditionen für die Entwickler profitieren also auch die Spieler. Oder wie es Epic-Chef Tim Sweeney ausdrückt: Die Partnerschaft mit Publisher Deep Silver ist ein Beispiel dafür, wie das eigene Business-Konzept „die Gaming-Industrie für jeden verbessert."

Zahlreiche fehlende Features

Es ist allerdings nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen. Denn abge-



Epics Kassenschlager, das Battle Royale *Fortnite*, litt zuletzt unter eklatanten Sicherheitslücken.

sehen von der zumindest fragwürdigen Marschroute beim Thema Exklusiv-Deals hat der Epic Games Store auch noch ein paar andere Defizite. Vor allem in Sachen Features hinkt er Steam um Meilen hinterher. Teils werden sogar Stimmen laut, der Shop umfasse nicht mehr als das nötige Grundgerüst und hätte ein paar zusätzliche Monate Entwicklungszeit gut vertragen können. Die Liste der aktuell fehlenden Elemente umfasst unter anderem: Such- und Sortierungsoptionen für Shop und Bibliothek, eine Cloud-Save-Funktion, Account-Sharing, Linux-Support, Errungenschaften sowie umfassende VR- und Controller-Unterstützung. Auch auf eine Community-Einbindung in Form eines Workshops müssen Nutzer verzichten.

Spielerbewertungen sind ebenfalls noch nicht verfügbar. Laut offizieller Aussage soll so Review Bombing verhindert werden – also das massenhafte Hinterlassen negativer Reviews, um Popularität und Umsatz eines Titels zu schaden. Doch auch für die nähere Zukunft ist geplant, es den Entwicklern selbst zu überlassen, ob sie Bewertungen auf ihrer Spieleseite erlauben wollen oder eben nicht. Dem kann man durchaus skeptisch gegenüberstehen, schließlich können unabhängige, kritische Meinungen so einfach ausgeblendet werden.

Setzen, sechs! Eine US-Verbraucherzentrale verlieh dem Epic-Kundenservice die Note „ungenügend".

Defizite bei Service und Sicherheit

Grund für Bedenken bietet auch die Praktik, Kunden beim Kauf eines Spiels automatisch für einen Newsfeed des Entwicklers anzumelden – und unter Umständen die E-Mail-Adresse eines Spielers an diesen weiterzugeben. Selbiges gilt für Transaktionskosten (etwa beim Bezahlen mit Paysafe-Karten) oder den Zwang zur Account-Migration, so geschehen etwa im Falle des kostenlosen Action-RPG *Dauntless.* Dessen Betreiber gaben kürzlich bekannt, den eigenen Launcher künftig zugunsten des Epic-Pendants aufzugeben. Wer sein Konto nicht überführt, riskiert den Verlust jeglicher Ingame-Fortschritte.

Zudem werden vermehrt Stimmen zu Epics schlechtem Kundenservice und verbesserungswürdigen Sicherheitsmethoden laut. So wurden erst Mitte Januar Sicherheitslücken in *Fortnite* aufgedeckt, die es Hackern theoretisch ermöglichten, Accounts zu übernehmen oder Kreditkartendaten zu missbrauchen, und so potenziell 80 Millionen Spieler gefährdeten. Die private US-Verbraucherzentrale Better Business Bureau gab dem Epic-Support zudem ein „F" – das Pendant zur Schulnote 6.

Der Versuch eines Fazits

Was soll man nun also vom Epic Games Store halten? Wir sagen: Für ein finales Urteil ist es definitiv zu früh. Was sich aber bereits jetzt festhalten lässt: Vielfalt und Veränderung sind grundsätzlich immer erst mal etwas Gutes. Und Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft – so wie im Falle von Microsoft und Sony, die sich im endlosen „Konsolenkrieg" ja auch immer gegenseitig zur Verbesserung anstacheln.

Ob sich Epic aber auch langfristig als ernst zu nehmender Steam-Rivale etablieren kann und ob die Spieler aus diesem Wettbewerb auch etwas Positives ziehen können, das bleibt noch abzuwarten. Das Potenzial ist definitiv da, momentan halten sich die Vorteile allerdings noch in Grenzen. Wer kostenlose Spiele einsacken möchte, einen der exklusiven Titel spielen will oder gerne kleinere Entwickler unterstützt, für den ist der Epic Games Store auf jeden Fall einen Blick wert. In Sachen Usability und Feature-Vielfalt sehen wir bislang allerdings nur wenige Gründe, Steam dauerhaft den Rücken zu kehren. Wir behalten die Entwicklung aber auf jeden Fall weiterhin gespannt im Auge. ❑

Vor 10 Jahren

Ausgabe 03/2009

Von: Thomas Denzinger, Alexander Grassmé, Giordano Braun und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

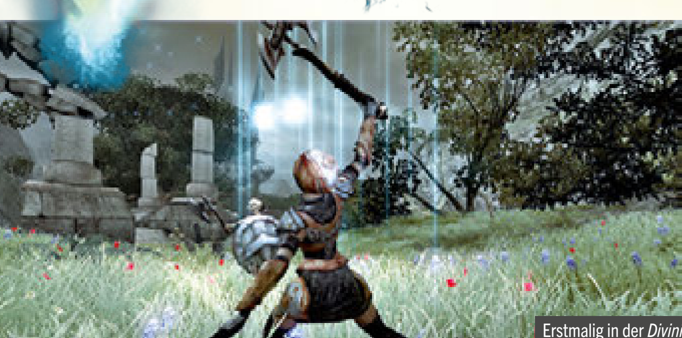
▶ In der Märzausgabe der PC Games aus dem Jahr 2009 bekämpften wir Drachen sowie Zombies und dachten über die Zukunft der Echtzeitstrategie als Genre nach.



Drachen-Hype

Divinity 2 weckte große Erwartungen

Begeistert durften wir vor zehn Jahren einen ersten Blick auf *Divinity 2* werfen, das bereits im Vorfeld mit großen Versprechungen lockte. Da gab es zum Beispiel die spannende Story rund um einen geächteten Drachentöter, der unbeabsichtigt die Fähigkeit erlangt, sich in einen Lindwurm zu verwandeln. Ebenso vielversprechend war das komplexe Dialogsystem mit gewaltiger Freiheit, welches dem Spieler viele unterschiedliche Optionen zur Bewältigung einer Aufgabe bot. Mit den derart hohen Erwartungen, welche die damalige Vorschau geschürt hat, musste das Spiel zum Release auf einigen Ebenen glänzen, um sich gegen Größen wie *Dragon Age: Origins* behaupten zu können. Zwar konnte uns *Divinity 2* im Test nicht vollends überzeugen, doch wird sein aktueller Nachfolger *Original Sin 2* als eines der besten RPGs aller Zeiten bezeichnet.





Erstmalig in der *Divinity*-Reihe wurden Kämpfe im Third-Person-Modus bestritten.

RPG, MMO oder RTS?

LoL machte die Einordnung schwierig

Manche Artikel sind einfach Gold wert, vor allem jene über vermeintliche Nischen-Titel mit ungewöhnlichen Gameplay-Mechaniken, die urplötzlich die gesamte Branche auf den Kopf stellen. *League of Legends* (das damals noch den Beinamen *Clash of Fates* innehatte) war so ein Fall – *Minecraft* auch oder just erst *Fortnite*. „*League of Legends* bietet Rollenspiel-, MMO- und Strategie-Elemente, lässt sich in keine Schublade pressen und trotzdem klingt das Konzept von Riot solide genug, um Spieler anzusprechen", so die Meinung unseres damaligen Volontärs Christian Schlütter. Hätte ihm jemand erzählt, *LoL* würde eines Tages monatlich mehr als 100 Millionen aktive Spieler haben, hätte er wahrscheinlich nur gelacht. Zehn Jahre später kennt jedes Kind den Begriff MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) – ein Genre, das heute aus der Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken ist.

Sommer, Sonne, Zombies

Unser Ersteindruck zu *Resident Evil 5*

„Angst vor der PC-Umsetzung?" so die an alle Leser gerichtete Frage ob der Qualität der PC-Version von *Resident Evil 5*. Tatsächlich entpuppte sich der Titel ganz im Gegensatz zu seinem Vorgänger als astreiner Port, welcher – Kultstatus hin oder her – eher schlecht als recht lief. Teil 5 machte das bis auf die furchtbare Steuerung deutlich besser – nur auf Games for Windows Live hätten wir als Kopierschutz gerne verzichtet. Leider war nicht alles Gold, was glänzte: Auf die Begleiter-KI war entgegen des Optimismus unseres ehemaligen Kollegen Timo Pape kein Verlass. Anstatt die ohnehin schon rare Munition sparsam zu verwalten, verballerte unsere gute Sheva jede Kugel, die sie finden konnte. Zum Glück verfügte *Resi 5* über eine Koop-Kampagne, auch wenn der in der Vorschau gezeigte Splitscreen-Modus bis zum Launch leider konsolenexklusiv blieb. Findigen Moddern sei Dank, schaffte es dieser später sogar in die PC-Version.



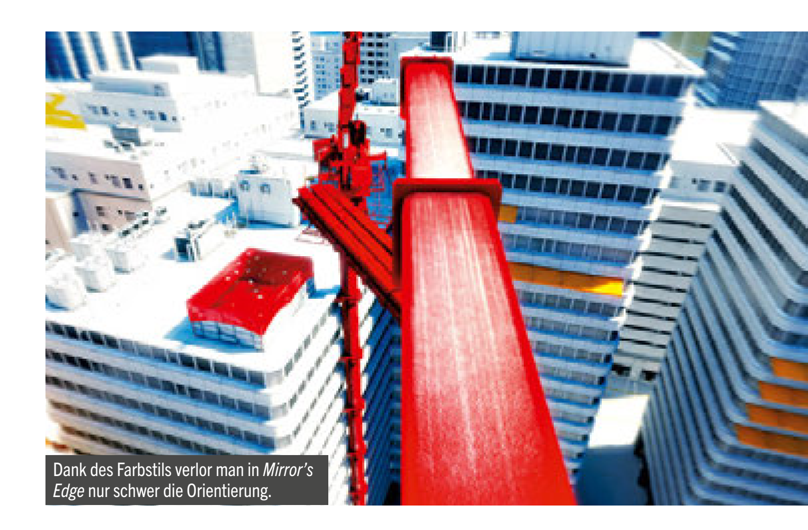
Anders als noch im Vorgänger spielten viele Levels in *Resi 5* am hellichten Tag.



Fast über den Wolken

Runnerin Faiths erster großer Auftritt im Test

„*Mirror's Edge* bietet eine der intensivsten Erfahrungen, die je ein Spiel in der Ego-Perspektive vermittelt hat", lautete unser Kommentar zum damals neuen Spiel von Entwickler DICE. Dass die Aussage auch heute noch Bestand hat, zeugt wohl von der Qualität des Titels. Zwar war die Spielzeit kurz und manche Passage doch recht frustig, in Erinnerung bleiben wird uns *Mirror's Edge* aber nicht zuletzt aufgrund der ungewöhnlichen Perspektive. In Gestalt der Runnerin Faith flitzt ihr über die Dächer einer namenlosen Stadt. Dabei steuert sich das Spiel komplett aus der Ego-Perspektive, was neben dem markanten Grafikstil mit seinen knalligen Farben wohl eines der auffälligsten Erkennungsmerkmale darstellte. Leider war *Mirror's Edge* trotz Top-Wertungen kein finanzieller Erfolg vergönnt. „Innovative Spiele hatten es schon immer schwerer", urteilte damals unser Kollege Felix Schütz. Traurig, aber wahr. Umso überraschender war die Ankündigung von *Mirror's Edge: Catalyst* zur E3 2013, welches die Vorgeschichte zum Original erzählte. Allerdings blieb das Prequel hinter unseren haushohen Erwartungen zurück. Über eine mögliche Fortsetzung der Reihe ist derzeit nichts bekannt.


Dank des Farbstils verlor man in *Mirror's Edge* nur schwer die Orientierung.

Schreck lass nach!

Horror-Göre Alma kehrte im Test zu *FEAR 2* zurück

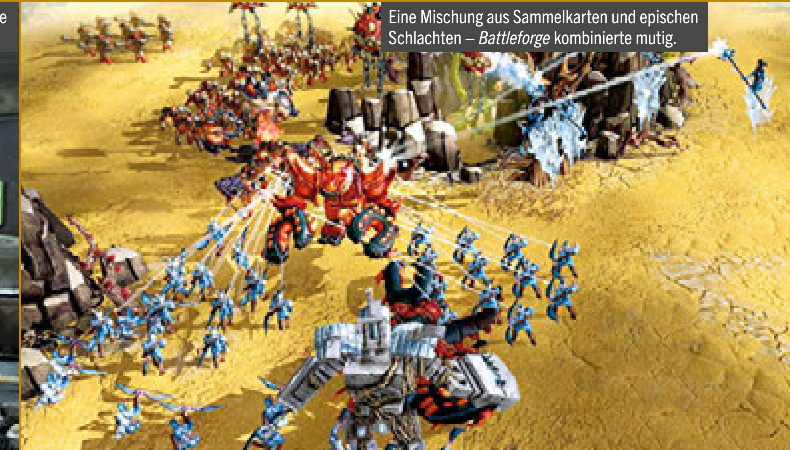
Slow-Motion-Schießereien, Schreckmomente und eine Menge Blut – Teil 2 der grandios gestarteten Ego-Shooter-Reihe bot für Fans der Reihe eigentlich Altbekanntes. Dazu gesellten sich kurzweilige Passagen, in denen ihr etwa einen Mech steuern konntet, zudem gab es neue Waffen wie etwa einen Flammenwerfer und abwechslungsreiche Schauplätze. So führte euch die spannende Story durch stockdunkle U-Bahn-Schächte, heruntergekommene Fabrikhallen und auch durch eine verlassene Grundschule – unserer Meinung nach eines der ganz großen Highlights. Die schon im Originalspiel verblüffend ausgefeilte künstliche Intelligenz machte auch hier ihrem Namen alle Ehre. So suchten beispielsweise verwundete Gegner Deckung, während ihre Kameraden ihnen gleichzeitig Feuerschutz gaben. Wenngleich die deutsche Fassung stellenweise doch arg gekürzt war und das Waffenfeedback nicht ganz an den grandiosen Vorgänger heranreichte, lieferte Monolith damals mit *FEAR 2* eine mehr als solide Fortsetzung ab. Von Teil 3 ließ sich das hingegen nicht mehr sagen – aber diese Geschichte sparen wir uns lieber für später auf …

Das Ende einer goldenen Ära?

Die fetten Jahre der Echtzeit-Strategie waren vorbei – wie sollte es mit dem Genre weitergehen?

Anfang 2009 stellte unser Volontär Christian Schlütter die Frage, ob das Genre der Echtzeitstrategie seinem Ende entgegengeht. Die Euphorie, verursacht durch *Warcraft*, *Starcraft* und *Command & Conquer*, flachte langsam ab und neuen Titeln mangelte es oft an Innovationen. Vor allem *C&C: Alarmstufe Rot 3* blieb hinter den Erwartungen zurück. Zwar waren die Videosequenzen schön inszeniert, aber dafür herrschte Ideenlosigkeit beim Gameplay. Die wenigsten Neuerscheinungen versuchten, frischen Wind ins Genre zu bringen, und sogar die schlechten *Warcraft*-Kopien blieben irgendwann aus. Doch das alles war für Christian noch lange kein Grund, die Hoffnung aufzugeben. Mit *Starcraft 2: Wings of Liberty* war ein ambitioniertes Projekt in Arbeit, das besonders auf eine ausgefeilte Story und eine packende Kampagne setzte, ohne dabei den Mehrspielermodus zu vernachlässigen. Die *Total War*-Serie schraubte dagegen mit neuen Einheiten an der Spieldynamik und das in Deutschland entwickelte *Battleforge* setzte auf eine ungewöhnliche Mischung aus Fantasy-Schlachten und Sammelkartenspiel. Sogar die Umsetzung der komplexen Steuerung auf die Konsolen wurde in Angriff genommen. Neue Konzepte und genügend Gründe zum Erhalt des Genres gab es also und unser Volontär behielt recht, denn bis heute ist die Echtzeitstrategie nicht verschwunden. *Starcraft 2* etablierte sich zu einer festen Größe im E-Sport und Neuankündigungen wie *Total War: Three Kingdoms* oder *Age of Empires 4* lassen aktuell die Herzen aller Hobby-Strategen höherschlagen.


Starcraft 2 bietet bis heute spannende und komplexe Echtzeitstrategie.


Eine Mischung aus Sammelkarten und epischen Schlachten – *Battleforge* kombinierte mutig.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich liebe Chili und verwende es oft und gerne beim Kochen. Leider ist es eine Liebe, die nicht immer erwidert wird. Chili kann sehr, sehr hinterlistig und extrem fies sein."

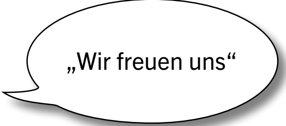
Aufgefallen ist es mir erstmals vor einigen Jahren, im hinteren Winkel asiatischen Hinterlands. In einem Dorf fand ich sehr schöne, kleine Chilipflanzen. Ein runzeliger, alter Mann, offenbar der Plantmaster, lächelte freundlich und erzählte etwas, dessen Bedeutung an der Sprachbarriere zerschellte. Als er mir eines der Pflänzchen reichte, deutete ich dies als Aufforderung. Natürlich wollte ich kosten! Ich zerkaute die kleine Schote und wartete auf die Wirkung des Capsaicins. Ich musste nicht lange warten. Plötzlich fühlte sich mein Rachen so an, als wenn dort ein Polenböller explodiert wäre. Aus Mund und Nase sonderte mein Körper wässerige Substanzen in großer Menge ab und selbst die Augen produzierten Unmengen an Wasser. Wahrscheinlich tropfte ich auch aus den Ohren, was mir aber egal war. Ich war dankbar, dass es sich nicht um Blut handelte, das mir aus allen Öffnungen trat.

Sobald ich wieder sehen und atmen konnte, zog ich mich fluchtartig zurück, weil mir mein erbärmlicher Anblick dann doch sehr peinlich war. Im Hotel schlief ich sofort ein, was bei Magenkrämpfen bestimmt gut war. In den frühen Morgenstunden beschloss mein Darm, dass das ganze Zeug entsorgt gehört. Ich schlich zur Toilette und was dann geschah, möchte ich hier nicht schildern. Die fiese Pflanze brachte es fertig, beim Abschied noch mehr zu brennen als beim Eintritt! Meine Schreie waren bestimmt weit über das Hotelgelände hörbar. Aber da Asiaten höfliche Menschen sind, wurde ich nie darauf angesprochen. Lediglich eine Frau Krause erzählte mir morgens an der Kaffeebar, dass ganz in der Nähe, bei Sonnenaufgang, ein wildes Tier erschlagen wurde, worauf ein Bayer lautstark minutenlang geflucht hätte.

Inzwischen ist mir bekannt, dass diese Chilisorte nicht gegessen wird. Man zerreibt sie zu einem Brei, den man auf Seile streicht. Diese Seile werden um die Felder gespannt, weil man so die Büffel daran hindert, das Feld zu betreten. Einen Zaun würden sie niedertrampeln.

Ich konnte es mir nicht verkneifen, drei Ableger der Höllenpflanze mitzunehmen und hier liebevoll aufzuziehen. Schon ein Jahr später erstrahlten Sie in all ihrer Pracht – Erntezeit! Dazu lud ich ein paar bekannte Chiliheads zur Verkostung ein. Harte Jungs, die normales Chilipulver schnupfen können (und vermutlich auch tun). Alle waren wir mächtig gespannt, ob der neuen Erfahrung. Und was soll ich sagen? Meine Pflänzchen entwickelten einen Schärfegrad, welcher von „Paprika" bis „milde Peperoni" reichte. Und somit schaffte es eine lausige Pflanze, mich gleich zwei Mal zu blamieren! Die Jungs schenken mir noch heute immer zum Geburtstag rosa Zubehör für Prinzessinnen.

Spamedy



Amulettmazon.de

Hinterlegung Ihrer Daten notwendig! Wir haben für sie ein neues und besseres Sammelmappeystem für Ihre Sicherheit entwickelt. Um unser Samenzelleystem nutzen zu können sollten Sie sich binnen weniger Tagen registrieren.

Wir freuen uns auf Ihren nächsten Besuch!

Aluminiumfoliemazon .de

Diese Spam-Mail kann mit kreativen Wortschöpfungen glänzen. Vielen Dank an Heinz, für das Fundstück. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Kochbuch



S.g. Herr Rosshirt!

Da hat es sich also versteckt! Ich durchforste seit geraumer Zeit immer wieder das Forum auf der

WER BIN ICH?

Unser firmeninterner Nordmann, Matti, wurde von sehr vielen erkannt und per Los geht der ganze Plunder an Tanja Jürgen. Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehörst du auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Suche nach einem Hinweis, wo ich denn das berühmte Rezeptbuch finden kann. Endlich hat das Suchen ein Ende und ich kann mich mit Pfanne und Löffel bewaffnen!

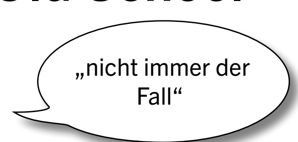
Zu dem Vorschlag einer weiteren Version des Rezeptewahnsinns, muss ich sagen, BITTE JA! Vor allem da es Computec nicht wirklich Ressourcen kostet, den Download zur Verfügung zu stellen. Und sollte der Aufwand rund ums Bezahlen zu nervig sein … so würden wir hocherfreuten Leser sicherlich zu entgegenkommend sein und die PDF auch kostenlos nehmen.

Beste Grüße aus Wien: Marc

Ich habe gerade nachgesehen: Seit Erscheinen des Kochbuchs sind inzwischen lediglich 17 neue Rezepte hinzu gekommen (Stand Februar 19). Etwas wenig für ein zweites Exemplar, oder?

Aber bisher wurde dazu ja noch keine Entscheidung getroffen, und es kommt ja jeden Monat ein weiteres Rezept hinzu. Ich würde mich nicht weigern, die Sammlung zu erweitern, aber das letzte Wort spricht hier der Chefred. Ich bin da der falsche Ansprechpartner und kann die Kunde des Kunden nur weiter reichen. Entscheiden muss er! Allerdings solltet ihr dem nicht mit Wörtern wie „kostenlos" kommen, was bei ihm und der Geschäftsleitung immer zu Schaumbildung auf den Lippen, und unkontrollierbaren Zittern führt. Klar – eine nette Idee, um zu ärgern, aber erreichen wird man damit vermutlich nichts, fürchte ich.

Old School



Hallo PC Games,

vielen Dank für die vielen interessanten Spieleberichte! Ich lese meist alle Artikel, auch über Genres, die mich weniger interessieren, denn zuweilen ist auch dort ein durchaus interessantes Spiel dabei. Außerdem ist PCG lesen entspannend – als Gute-Nacht-Geschichte oder auf dem Abort. Also lese ich auch Berichte, die auf spieleübergreifende Themen wie Sexismus bezogen sind. Ich nehme in Spielen meist männliche Charaktere, weil ich mich als Mann besser in die Rolle hineinversetzen kann, begrüße es aber durchaus auch, wenn ich natürlich schönen Frauen in Spielen begegne, die nicht vom Kinn bis zum Fuß zugehangen sind. Zu überlegen, wie man das erreichen kann, ohne Frauen herabzuwürdigen, ist eine legitime Frage. Ich würde mir wünschen, daß der Platz in der Zeitschrift, über den hier debattiert wird, auch regelmäßig für Tips und Tricks zu Spielen genutzt wird. Die gibts ja leider nicht mehr als eigene Kategorie in der PCG.

Liebe Grüße: Christoph

P.S. Ich bitte eventuelle Fehler zu entschuldigen, da ich noch nach alter Rechtschreibung Schulabschluß gemacht habe. Ich freue mich über jeden, der ganze deutsche Sätze zustande bringt, was ja leider in der elektronischen Welt nicht immer der Fall ist.

Seien Sie mir bitte nicht böse, dass ich mich zum Thema „Sexismus in Spielen" hier nicht auch noch ausbreiten möchte. Wurde dazu nicht schon alles gesagt, was zu sagen ist? Das Einzige, was ich dazu wirklich vermisse, wäre die Meinung von einer Spielerin zu diesem Thema.

Tipps, Tricks und Spielelösungen kosten sehr viel Platz im Heft und wir sind eigentlich der Meinung, diesen Platz für unsere Leser sinnvoller zu verwenden. Wenn wir hier einem Irrtum erlegen sind, würde ich um Berichtigung bitten. Generell wird bei uns Kritik IMMER gelesen und ist auch sehr willkommen. Nur so können wir dazu lernen und besser werden.

Auch ich habe noch unter der alten Rechtschreibung meinen Schulabschluss gemacht, habe aber die Reform durchaus verinnerlicht. Was ich, wie Sie auch, niemals verinnerlichen werde, ist verrottete Sprache, wie sie inzwischen leider nicht nur im Web zu finden ist. Auf Sprache wird leider immer weniger Wert gelegt. Ich habe neulich gelesen, dass der durchschnittliche Deutsche mehr Fernbedienungen als Bücher habe. OK, das war ein Scherz, aber lachen konnte ich nicht darüber, da er der Realität erschreckend nahe kam. Ein Bekannter schickte mir doch tatsächlich per Whatsapp die bildhafte Imitation einer Nachricht: „Gurke, Kackhaufen, Auto, Auto". Eine Nachricht, sprachlich auf dem Niveau eines Neandertalers. Ich hätte gerne geantwortet, konnte aber die Emog… Emoti… Emoij… Symbole für „Hintern" und „Zunge" nicht finden.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

MUJA Gaming Touchpad

Das Pad soll dank seiner 17Saugnäpfe auf der Rückseite von jedem Smartphone haften. Da für die Kamera Aussparungen vorhanden sind, kann es auch dort verbleiben. Es verbindet sich per Bluetooth mit dem Handy und stellt vier „Touch-Flächen" zur Verfügung, welche frei belegbar sind. Ist sein interner Akku aufgeladen, reicht es angeblich für bis zu 36 Stunden Betrieb.

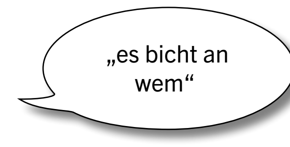
Ein geniales Konzept, was sicher auch mich dazu bringen könnte, am Smartphone zu daddeln. Leider befindet sich das MUJA Gaming Touchpad noch in der Entwicklung. Wer es auch unterstützen will, wird hier fündig:

https://www.indiegogo.com/projects/muja-1st-touch-sensitive-stick-on-mobile-gamepad#/



Bildquelle: www.indiegogo.com

Anfrage



hallo

ich bins noch mal ich wusste nicht an wem das ich schreiben musste habe denen auch geschrieben noreply@dpv.de aber schreibe es dir drozdem noch mal vieleicht bist du ja die zuständige stelle dafür aber wie gesagt ich wusste es bicht an wem??? es geht darum wie schon ich geschrieben habe den andern moment ich zitiere es nochmals bitte hilf mir weiter hoffe kannst mir helfen?moment?

Patrick

Grundsätzlich gilt natürlich: Man kann sich IMMER an mich wenden. Entweder kann ich selbst helfen, oder zumindest die E-Mail an die richtige Stelle weiter leiten. Wenn eine E-Mail Adresse mit „noreply" (englisch für „keine Antwort") beginnt, wird man allerdings nie Antwort erhalten. Dieses Schreiben wurde automatisch verschickt.

Allerdings fürchte ich, dass auch ich dir nicht helfen kann. Ich verstehe ja noch nicht einmal worum es überhaupt geht, was vielleicht auch daran liegen kann, dass deine wirre Ansammlung von Wörtern und zusammenhanglosen Buchstaben keine konkrete Frage enthält.

Irgendwie stelle ich mir genauso die schriftlichen Nachfragen vor, die während der Bauarbeiten am Flughafen BER gestellt wurden.

Verwirrung



Letztens war ich noch eben auf der Himmelszitadelle gewesen, um durch ein Loch im Firmament auf Engel zu ballern, die da nichts zu suchen haben [Himmelszitadelle]. Letztens wollte ich gerade die Show auf meiner Parkbank genie-

ßen, wobei ein ganzes Universum in ein Schwarzes Loch stürzt, als ich von ein paar Botkollegen gestört wurde

Thomas

PS: Oft schreib ich ja nich mehr …

Keine Angst. Alles wird gut! Ich habe soeben den Arzt und die Drogenhilfsstelle informiert. Sicherheitshalber auch einen Exorzisten.

P.S.: Besser ist das…

Rezepte

„Zieh Dein Ding weiter durch."

Hallo Rainer,

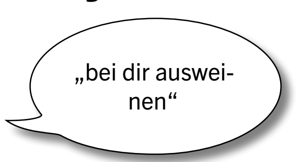
in irgendeiner PC Games hast Du gefragt, ob Du mit der Auswahl der Rezepte richtig liegst oder ob es da Optimierungsbedarf gäbe. Ich selbst suche mir diejenigen Deiner Rezepte heraus, die ich besonders interessant finde. Die nicht so interessanten ignoriere ich dann einfach. Ich erwarte gar nicht, dass ich alle toll finde. Und ich kann Dir nur raten, genauso wie bisher weiter zu verfahren bei der Auswahl. Man kann es sowieso nie allen recht machen, und es wäre Wahnsinn, das zu versuchen. Zieh Dein Ding weiter durch. Bloß jetzt keinen Mist, um den Massen zu gefallen …

Beste Grüße: Jürgen

Vielen Dank für deinen Zuspruch. Natürlich wird nicht jedes Gericht allen schmecken und viele vermissen bestimmt auch ihr Lieblingsessen. Ich finde ein Rezept oder es wird mir zugetragen, und wenn ich mir vorstellen kann, dass es mir schmeckt, probiere ich es aus. Gegebenenfalls ändere ich ein paar Kleinigkeiten. Dazu kommt, dass ich eigentlich nicht kochen kann und auch keine super ausgestattete Küche habe. Wenn mir die fertige Mahlzeit schmeckt, ist sie, logisch, auch mit geringem Aufwand realisierbar. Irgendwann setzte ich dieses Gericht dann meinen SpezIn vor. Erst wenn es auch hier positiv aufgenommen wurde, findet es seinen Weg auf meine Seiten im Heft. Es steckt also etwas mehr Arbeit und Herzblut darin, als man vielleicht annehmen mag.

Somit liegt es auch in der Natur der Sache, dass die Rezepte für einen eher maskulinen Gaumen optimiert wurden. Ein Fall für die Gleichstellungsbeauftragte? Nein, eher nicht. Ich bekomme nur in homöopathischen Dosen dazu Zuschriften von Leserinnen, obwohl sie ausdrücklich willkommen wären. Auch ein weiblicher Testesser wäre nicht ausgeschlossen, falls sich wer berufen fühlt. Meine Kumpel essen alle mit Messer und Gabel (ich natürlich auch), furzen nicht und kratzen sich selten im Schritt.

Babylonisch



Hallo Rainer,

ich muss mich mal bei dir ausweinen. Rundenstrategie liebe ich über alles und mein Englisch reicht auch nur für das Hotel, so dass ich auf englischsprachige PC-Spiele gerne verzichte. Gesagt, getan: Spiel gekauft und installiert. Nun suche ich voller Verzweiflung den DEUTSCH-Button.

Leider scheint es üblich zu sein, wenn irgendeine Überschrift ins Deutsche übersetzt worden ist, das Ganze als deutsche Version dem Leser/Spieler zu verkaufen. Besonders ärgert es mich, wenn ich am Ende auf Deutsch gefragt werde, ob ich dem englischen Text zustimme. Steam finde ich da besonders schlimm, wenn man dort bei einem englischen Text landet und meint, der Klick auf die Deutschlandflagge bringt die gewünschte Übersetzung, landet man wieder auf der vorherigen Seite, wo noch alles in Deutsch stand. Vielleicht könnt Ihr mit einem Artikel über diese sprachliche Unart, nur Teile oder gar nichts zu übersetzen und dann dem Spieler zu suggerieren, es wäre in seiner Sprache, Einfluss nehmen.

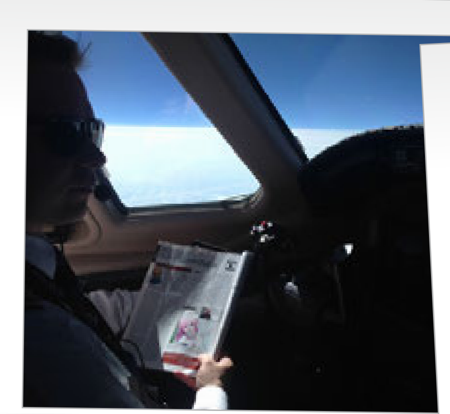
Sprich: Da wo Deutsch draufsteht sollte auch Deutsch drin sein. (Gilt natürlich für alle Sprachen)

mfG Ugga

Ok, ich gebe dir dahingehend Recht, dass auch Deutsch drin sein muss, wo Deutsch draufsteht. Ansonsten wäre die korrekte Angabe „teilweise Deutsch". Allerdings muss ich gestehen, dass ich dieses Problem bisher nicht auf dem Schirm hatte, da ich in der glücklichen Lage bin, relativ problemlos Englisch lesen und verstehen zu können. Es hat schon einen Grund, warum in Schulen Englisch zur Grundausstattung des Lehrplans gehört. Wenn man die Sache unverkrampft angeht, wird man irgendwann feststellen können, dass man ohne größere Mühen auch kleinere Texte lesen kann. Allerdings beginnt man auch Texte von Liedern zu verstehen – was einem bisweilen am Geisteszustand der Menschheit zweifeln lässt. Ich weigere mich allerdings, wo es nur geht, Englisch auch zu sprechen. Da ich bayrische Vorfahren habe, würde ich unweigerlich Englisch mit bayrischem Akzent sprechen. Nur Schwarzenegger kann das, ohne wie ein Idiot zu wirken. Ja, es war österreichischer Slang – dem bayrischen aber nicht unähnlich. Seltsamerweise bin ich aber durchaus in der Lage, mich auf Deutsch, gänzlich ohne Dialekt zu äußern. Aber zurück zum Thema: Ist das wirklich ein Ärgernis für euch oder habt ihr euch damit abgefunden?

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Unsere Leser sitzen in luftiger Höhe



oder thronen bodennah.



Die meisten haben aber mich sitzen lassen und kein Bild geschickt.

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Bruschetta

Quelle: nblxer @ Adobe Stock

Wir brauchen:

- ca. 300 g Champignons (möglichst klein, möglichst dunkel)
- 2 Zweige Rosmarin
- 5 EL Olivenöl,
- 1 EL Balsamico,
- 4 Scheiben sehr helles Brot
- 2 Knoblauchzehen
- Pfeffer und Salz

Aus ganz wenig Zutaten und mit minimalem Arbeitsaufwand kann man durchaus etwas Leckeres zaubern – zum Beispiel Bruschetta.

Die Champignons putzen wir (auf keinen Fall waschen!) und schneiden sie in nicht zu kleine Stücke. Zwei Zweige Rosmarin zupfen wir ab, hacken sie und geben sie zusammen mit den Pilzen in eine Pfanne mit heißem Olivenöl, wo wir alles für ungefähr fünf Minuten braten. Wir nehmen alles vom Herd und schmecken mit Salz, Pfeffer, sowie Balsamico ab.

Die Brotscheiben kommen für ca. zehn Minuten in den Ofen, bis sie etwas Farbe angenommen haben. Die Knoblauchzehen werden halbiert und damit die Oberseite der Brote kräftig eingerieben. Jetzt nur noch die Pilze darauf verteilen und den restlichen Bratensaft über die Brote träufeln. Fertig!

Bruschetta ist übrigens warm und kalt ein Hochgenuss und eine perfekte Zwischenmahlzeit. Wer es gerne etwas bunter hätte, streut etwas kleingeschnittenen Schnittlauch darüber.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

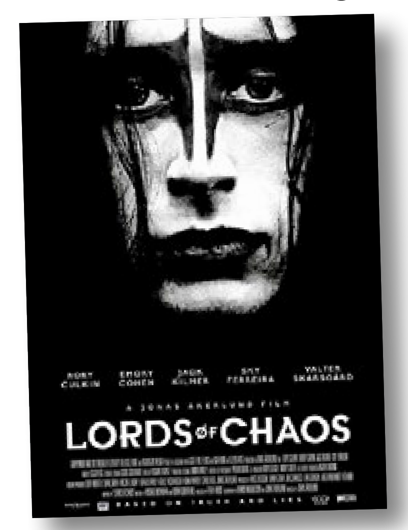
MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Lords of Chaos

Der Black Metal kommt ins Kino: Jonas Åkerlund verfilmt den berüchtigsten Mord der Underground-Musikgeschichte.

Von: Maria Beyer-Fistrich



Die Geburtsstunde des hyperemotionalen, vielleicht am schwersten zugänglichen Genre im Metal schlug mit der britischen Band Venom bereits 1982. Zweifelhafte Mainstream-Berühmtheit erlangte der Black Metal aber erst mit der sogenannten zweiten Welle, in den frühen 1990er-Jahren: In Norwegen brannten in seinem Umfeld zunächst Kirchen, dann starben Menschen. Der schwedische Musikvideoregisseur Jonas Åkerlund (u. a. Rammstein) nutzt das gleichnamige, umstrittene Sachbuch des rechts-esoterischen US-Journalisten Michael Moynihan als grobe Vorlage und erzählt in *Lords of Chaos* die Geschichte der jungen Musiker Øystein „Euronymous" Aarseth und Kristian „Varg" Vikernes. Aarseth ist Begründer der Band Mayhem, die den „True Norwegian Black Metal" erfand – eine Spielart, die häufig mit Kreischgesang, monotonen Riffs, Dissonanzen und bewusst dünner Produktion aufwartet, um klirrende musikalische Kälte zu erzeugen. Die Beziehung der beiden selbsternannten Alphatiere eskaliert vom reinen Konkurrenzverhalten ins Paranoide und schließlich zu Mord und Totschlag. Åkerlund entmystifiziert die hervorragend gespielten Protagonisten, ohne sie ins Lächerliche zu ziehen – und scheut dabei nicht vor wohltuend humorvollen Szenen zurück. Schließlich geht es hier um eine Jugendkultur mit mancherlei albernen Angewohnheiten, deren zugrundeliegendes Rebellentum eben auch Soziopathen vom Schlage eines Kristian Vikernes und Bård Eithun anzog. Über die spannende



Entwicklung des Black Metals als philosophisch und musikalisch tiefgründige Kunstform schweigt sich der in der Uncut-Fassung mit heftigen Gewaltszenen gespickte Film aber aus. Auch die bis heute andauernde Problematik der bedenklichen Nähe mancher Bands zu braunem Gedankengut wird nur am Rande tangiert. Letzteres wäre vermutlich auch zu viel des Bösen gewesen. ❑

KATEGORIE: Kinofilm
LAUFZEIT: ca. 118 Minuten
KINOSTART: 8. Februar 2019

TESTURTEIL 8

Dungeons & Dragons: Legenden aus Baldurs Tor



Eine Rückkehr nach Baldurs Tor – in Comicform.

Von: Sascha Lohmüller

Die beiden *Baldur's Gate*-Teile sind echte Rollenspielklassiker und dürften wohl jedem Leser ein Begriff sein. Sogar Playstation-Zocker durften in *Baldur's Gate: Dark Alliance* die namensgebende Fantasymetropole besuchen. Was vielleicht nicht mehr ganz so geläufig ist: Die Spiele basieren auf dem *Forgotten Realms*-Kampagnenset des Pen&Paper-Dauerbrenners *Dungeons & Dragons*. Dementsprechend ranken sich um die riesige Küstenstadt Baldurs Tor weitaus mehr Geschichten, als eine Handvoll Spiele wiedergeben können. Glücklicherweise gibt es Roman- und Comicautoren, die sich dem Stoff widmen. Einer davon ist Jim Zub, der sich mit Zeichner Max Dunbar zusammentat, um eine Story rund um die wilde Magierin Delina zu erzählen. Die Elfin ist auf der Suche nach ihrem Bruder und deckt dabei einen geheimen Drachenkult auf, der ihr aus irgendeinem Grund nach dem Leben trachtet. Hilfe erhält sie dabei auf übernatürliche Weise von Minsk, dem kultigen Waldläufer aus den beiden Spielen, und seinem Hamster Boo. Die Dialoge zwischen dem hünen- wie heldenhaften, aber etwas beschränkten Minsk und seinem „magischen" Nagetier zählen daher auch zu den witzigsten und besten Momenten des Comics, der Rest der Charaktere – mit Ausnahme des Diebes Krydle – bleibt oberflächlich, während die Story gehetzt wirkt. Unterm Strich ein netter Lesehappen, der von Minsk getragen wird. ❑

KATEGORIE: Comic
VERLAG: Panini
SEITENZAHL: 140
PREIS: 17,00 Euro

TESTURTEIL

6

Sharkoon Drakonia II

Mäuse für wenig Mäuse – davon gibt es einige. Doch nur wenige im Preissegment unter 50 Euro bieten so viel Qualität wie Sharkoons Drakonia-Serie.

Von: Sascha Lohmüller



Seit Ende November ist der Nachfolger der Drakonia auf dem Markt – und wie schon beim Vorgänger versteckt sich hinter der drachigen Bezeichnung eine der besten Mäuse, die ihr für unter 50 Euro erstehen könnt. Mittlerweile kommt natürlich kein Eingabegerät mehr ohne bunte, wechselnde RGB-Beleuchtung aus. Da macht auch Sharkoon mit der neuen Drakonia keine Ausnahme: Sowohl das Mausrad als auch die fünf programmierbaren Daumentasten und das Drachenlogo auf der Rückseite leuchten fröhlich vor sich hin. Bei der Verarbeitung gibt es nix zu meckern. Die Tasten sind gut zu erreichen, das Mausrad bietet ordentliches haptisches Feedback und die kleine Auflage für den Daumen ist bequem. Zudem hat die Maus ein etwas höheres, sehr angenehmes Gewicht und ist entsprechend robust, auch im Dauereinsatz. Im Vergleich zur ersten Drakonia ist sie aber um ein, zwei Zentimeter geschrumpft. Außerdem könnte die dann doch sehr glatte Oberfläche den ein oder anderen stören. Unsere Befürchtungen diesbezüglich haben sich aber in der Praxis zerstreut. Erhöht hat sich außerdem die maximale DPI-Zahl, die ihr mit zwei Tasten unterhalb des Mausrads steuert: Bis zu 15.000 DPI lassen sich nun einstellen. Übrigens nicht wundern: Die Maus gibt es in zwei Varianten, einmal in grün, einmal in schwarz. ❑

KATEGORIE: Maus
PREIS: ca. 40 Euro
HERSTELLER: Sharkoon

TESTURTEIL 8

Halloween

Herr Myers lässt das Morden nicht und ist dabei sogar verdammt witzig.

Von: Christian Dörre



Der erste *Halloween*-Film von John Carpenter ist ein absoluter Klassiker des Horrorgenres, doch die Nachfolger wurden von Teil zu Teil schlechter und zerstörten die Reputation der Marke. Da trifft es sich doch gut, dass der neue (und ganz bestimmt auch letzte – knick knack) *Halloween*-Streifen sämtliche Fortsetzungen ignoriert und direkt an den ersten Teil aus dem Jahre 1978 anknüpft, nur eben 40 Jahre später. Michael Myers ist seit den Ereignissen von damals im Irrenhaus eingesperrt, flieht jedoch und fängt wieder an zu morden. Allerdings hat er nicht mit Laurie Strode gerechnet, die sich seit 40 Jahren auf den Ausbruch des Serienkillers vorbereitet. Der neue *Halloween* ist fast schon eine Dekonstruktion der Marke und des Genres. Die Mordszenen erinnern oftmals an Slapstick, obwohl sie natürlich brutal sind, und das Finale ist herrlich übertrieben. Der Film nimmt sich zu keiner Zeit ernst und macht durchaus Spaß, schafft es aber auch nie, Spannung aufzubauen. ❑

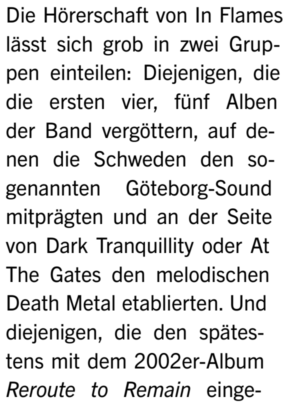
KATEGORIE: Blu-ray
EXTRAS: Das Übliche halt. Interviews und sowas. Meh.
LAUFZEIT: ca. 106 Min.

TESTURTEIL 6

In Flames – I, The Mask

Ein neues In-Flames-Album – und dann noch ein erfreulich ordentliches!

Von: Sascha Lohmüller





Die Hörerschaft von In Flames lässt sich grob in zwei Gruppen einteilen: Diejenigen, die die ersten vier, fünf Alben der Band vergöttern, auf denen die Schweden den sogenannten Göteborg-Sound mitprägten und an der Seite von Dark Tranquillity oder At The Gates den melodischen Death Metal etablierten. Und diejenigen, die den spätestens mit dem 2002er-Album *Reroute to Remain* eingeschlagenen Weg mögen, der In Flames in deutlich modernere, am Metalcore oder Groove Metal orientierte Gefilde führte. Wobei dies ein nachvollziehbarer und wohl auch unvermeidbarer Schritt war, schließlich bringt steigender kommerzieller Erfolg meist auch eine Anpassung an den Massenmarkt mit sich – und umgekehrt. Nichtsdestotrotz gab es auch auf den letzten Alben immer wieder eine Handvoll Songs, die Fans der ersten Stunde aufhorchen ließen. Auf *I, The Mask* finden sich davon erfreulich viele, etwa der erstaunlich harte Titeltrack oder die nicht minder krachigen *Burn* und *I Am Above*, die im Refrain aber natürlich wieder mit dem mittlerweile gewohnten melodiösen Klargesang aufwarten. Ausreißer nach unten gibt es aber auch, etwa das etwas lahmarschige *All The Pain* oder das klar als Mitgröhl-Hymne gedachte, aber letztlich nur arg simple, eintönige *(This Is Our) House*. Alles in allem dennoch das wohl beste Album der Band seit *Come Clarity* von 2006 – schön! ❑

LABEL: Nuclear Blast
GENRE: Modern Metal
SPIELDAUER: ca. 52 Min.
VÖ: 1. März 2019

TESTURTEIL 7

Gamewarez Alpha



Recht gemütlicher, gut verarbeiteter Sitzsack zum kleinen Preis gefällig? Dann ist vielleicht Gamewarez' neue Reihe was für euch. **Von:** Sascha Lohmüller

Vor ein paar Ausgaben stellten wir euch im Rahmen der Multimedia-Rubrik (in unserem Schwestermagazin play⁴) bereits die Classic und Relax Series des Sitzsack-Herstellers Gamewarez vor. Unser Fazit damals: Mit jeweils 130 Euro aufwärts kein billiges Vergnügen und im Falle der Relax-Variante beinahe fast schon zu gemütlich, aber qualitativ wirklich hochwertig und für gemütliche Stunden vor dem TV sicherlich eine tolle Alternative zum teuren Sofa. Für alle Zocker mit etwas klammerem Geldbeutel lieferte der Hersteller nun die Alpha-Serie hinterher. Hier sitzt ihr allgemein etwas tiefer und habt eine dünnere Lehne im Rücken, zudem gibt es kein Bundle samt Fußhocker zu kaufen. Ansonsten ist die Verarbeitung aber ähnlich hoch, der Polyester-PVC-Bezug ist robust und schmutzabweisend, die Kügelchen im Inneren lassen sich sogar nachfüllen. Zu eurer Rechten befindet sich wie in den beiden teureren Varianten zudem eine Tasche – für Controller, Fernbedienung oder Bierflasche. Größtes Faustpfand der Alpha-Reihe ist sicherlich der Preis von knapp unter 70 Euro, womit man sich vor allem an all diejenigen richtet, die sich einfach nur einen preisgünstigen Sitzsack zulegen wollen, der nicht nach zwei Wochen auseinanderfällt. ❑

KATEGORIE: Sitzsack **PREIS:** ca. 70 Euro
HERSTELLER: Gamewarez



Between Worlds

Dummer, mies produzierter, schlecht gespielter Pseudo-Mystery Thriller. **Von:** Christian Dörre



Julie (Franka Potente) muss sich dringend würgen lassen, denn ihre Tochter liegt nach einem Unfall im Koma. Da Julie als Kind einmal fast ertrunken wäre und dabei eine außerkörperliche Erfahrung hatte, bei der sie ihre Schwester wiederbelebte, kann sie nämlich seitdem Tote erwecken, sofern es sich so anfühlt, als würde sie ertrinken. Was für ein Glück, dass der abgeranzte Trucker Joe (Nicolas Cage) in der Nähe ist und gerne Hand anlegt. Die Tochter wacht auf und Julie und Joe sind nun zusammen. Doch der Geist von Joes verstorbener Frau ist in Julies Tochter gefahren und möchte nun ebenfalls mit ihm schlafen. Julie muss sich also wieder würgen lassen, um ihre Tochter wirklich zurückzuholen. Nein, das haben wir uns nicht ausgedacht, das ist tatsächlich der Plot dieser billigen pseudo-smarten spanischen Produktion. Wurde Nicolas Cage gerade noch durch seine Rolle im grandiosen Arthouse-Fiebertraum *Mandy* mit Lob überschüttet, spielt er nun mit *Between Worlds* wieder in einem Film mit, der hirnzermarternd doof und grauenerregend schlecht ist. Drehbuch, Dialoge, Schauspieler – alles ist unterirdisch. Doch der Film ist nicht mal unterhaltsam schlecht, sondern einfach nur langweilig. ❑

KATEGORIE: Blu-ray **EXTRAS:** Keine Extras vorhanden.
LAUFZEIT: ca. 90 Min.

TESTURTEIL
2

Batman: Der Schwarze Spiegel

Eine spannende, düstere Gotham-Story mit einem etwas anderen Batman. **Von:** Christian Dörre

Autor Scott Snyder ist mit seinen New-52-Batman-Storys zu einem der gefragtesten und besten Comic-Schreiber dieser Zeit aufgestiegen und nun ist auch endlich dessen erste geschriebene Batman-Saga *Der Schwarze Spiegel* als Sammelband auf deutsch erhältlich. Hier steckt jedoch nicht Bruce Wayne unter der Maske, sondern Dick Grayson, der als Batman eher Beschützer und Retter statt Rächer sein möchte. Dabei wird er jedoch auf eine harte Probe gestellt, denn zahlreiche neue Gefahren formieren sich in Gothams Unterwelt und Oracle sowie Commissioner Gordon werden von einem dunklen Teil ihrer Vergangenheit eingeholt. *Der Schwarze Spiegel* ist eine spannende und clever geschriebene Geschichte, die aufgrund des dunklen, ein wenig krakeligen Zeichenstils ein wunderbar düsteres Gotham abbildet. Einziger Kritikpunkt: Manche Story-Stränge wirken überhastet. ❑



KATEGORIE: Comic **SEITENZAHL:** 300
VERLAG: DC/Panini **PREIS:** 29,00 Euro



Sharkoon **SGH3**

Das SGH3 ist ein tolles Einsteiger-Headset, das sich hauptsächlich an Zocker richtet.

Von: Sascha Lohmüller

Das SGH3 läuft im Gegensatz zu anderen Sharkoon-Headsets wie dem B1 als Skiller-Modell und ist damit explizit für den Gaming-Bereich gedacht. In Sachen Verarbeitung gibt es wenig zu meckern. Die Ohrmuscheln beim SGH3 sind etwas runder angelegt, als man das von anderen Headsets gewohnt ist, aber trotzdem gut gepolstert und komfortabel. Selbiges gilt für den Bügel, der zudem durch das verarbeitete Metall sehr stabil wirkt. Highlight des Lieferumfangs ist die externe Soundkarte, die ihr in den USB-Anschluss stöpselt und an der ihr dann das SGH3 anschließt: Die Karte bietet virtuelle Surround-Modi und einen Hardware-Equalizer. Im Internet finden sich Berichte, dass der Sound im Kartenbetrieb sehr unausgeglichen sei, dies konnten wir im Test jedoch nicht reproduzieren. Wer auf die Soundkarte verzichtet, kann das Gerät aber auch einfach über den Klinkenstecker anklemmen. In der Praxis ist der Sound basslastig. Durch die virtuellen Surround-Modi lassen sich Gegner gut orten, allerdings hat hier ein „echtes" Surround-Headset natürlich die Nase vorn. Bei einem Kampfpreis von 60 Euro wollen wir aber nicht meckern. Abgerundet wird das SGH3 durch einen guten Voicechat-Klang, das Mikrofon ist zudem abnehmbar und lässt sich stumm schalten. ❑

KATEGORIE: Headset	**PLATTFORM:** PS4, PS3, PC
HERSTELLER: Sharkoon	**PREIS:** ca. 60 Euro



X-Men: Die Welt der Mutanten

Umfangreiches Nachschlagewerk zur Superhelden-Saga von Marvel

Von: Sascha Lohmüller



Mittlerweile sind sie etwas in den Hintergrund getreten, auch wenn kürzlich der wunderbar düstere *Logan* noch mal aufhorchen ließ. Doch dass die X-Men (mit)verantwortlich für den Kino-Comic-Boom der letzten Jahre sind, darüber besteht kein Zweifel. Allerdings war die ungleiche Mutantentruppe rund um Mentor Professor X auch schon in den 60er-Jahren für Marvel so etwas wie ein Jungbrunnen, nachdem man auf DCs Justice Society of America in den 40er-Jahren keine Antwort hatte. Für alle, die noch einmal diese alte Zeit durchleben und den Wandel der Superhelden-Truppe nachlesen wollen, gibt es nun diesen proppevollen, dank Hardcover edel aufgemachten Sammelband. Angefangen bei den klassischen X-Men von Stan Lee (R.I.P.) und Jack Kirby (auch R.I.P.) werden euch chronologisch die wichtigsten Etappen der X-Men-Geschichte aufbereitet – bis hin zu den All-New X-Men von 2013. Passend zu jedem Abschnitt werden euch die wichtigsten Protagonisten vorgestellt – sowohl die erdachten innerhalb der Comics als auch die verantwortlichen Herrschaften mit Stift und Tusche. Hinzu kommen Einführungstexte, die die Comic-Reihen geschichtlich und gesellschaftlich einordnen und auch die Zusammenhänge mit anderen Marvel-Serien erläutern. Wer nach diesen 300+ Seiten kein X-Men-Experte ist, dem kann auch nicht mehr geholfen werden. ❑

KATEGORIE: Comic	**SEITENZAHL:** 324
VERLAG: Marvel/Panini	**PREIS:** 29,00 Euro



Týr – Hel

Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön. Und sie inspiriert zudem noch Metal-Bands, wenn Wikinger an Bord sind.

Von: Sascha Lohmüller

Kommt jemand von den Färöer Inseln, übt er normalerweise einen von zwei Berufen aus: Fischer oder Schafhirte. Dank Týr kann man seit einigen Jahren nun einen weiteren Job hinzuzählen: Metal-Musiker. Schon runde 20 Jahre lang entzücken uns die Färinger mit ihrer ganz eigenen Spielart von Wikinger-Metal – nicht so krachig und schnell wie etwa bei den Kollegen von Amon Amarth, Ensiferum oder Enslaved, sondern betont melodisch und progressiv. So verzichten Týr auf ihren mittlerweile acht Studioalben etwa (fast) gänzlich auf Growls oder andere harsche Vocals und setzen stattdessen auf Klargesang. Auch der prägnant mit *Hel* betitelte neueste Langspieler schlägt in diese musikalische Kerbe. Es regiert klassischer Heavy Metal mit starker Folk-Schlagseite und progressiven Einsprengseln. Mal wird das Gaspedal durchgetreten, wie etwa in *Songs of War*, mal wird auf die Bremse gedrückt, wie im beinahe balladesken *Sunset Shore* oder im zu Beginn fast schon doomigen *Empire of the North*. Gemein ist allen Songs jedoch der Einsatz vieler (Twin-)Gitarren-Soli und hymnischer Refrains, die zum Mitsingen animieren und nach denen man am liebsten mit Rundschild und Bartaxt aufs nächste Drachenboot steigen will. Mit *Ragnars kvæði* und *Álvur kongur* haben es auch wieder zwei Tracks in skandinavischer Sprache auf das Album geschafft. Unser Färöisch ist etwas eingerostet und unser Dänisch und Isländisch war auch schon mal besser, aber wir vermuten mal, auch hier geht es um nordische Heldensagen, zumindest lautet die Übersetzung „Ragnars Gedicht" bzw. „Elfenkönig". Letzteres, knapp acht Minuten langes Epos ist dann auch schon der einzige echte „Schwachpunkt" der Platte, so man denn unbedingt einen suchen will. ❑

LABEL: Metalblade Records	**GENRE:** Prog/Folk Metal
SPIELDAUER: ca. 70 Min.	**VÖ:** 8. März 2019



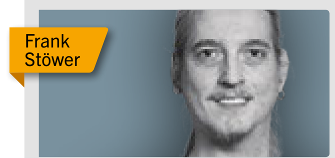
Die zugefrorene **Hölle**



Seite 110

Niemand, aber auch wirklich niemand hätte erwartet, dass **G-Sync** jemals auf einen **Freesync-Monitor** möglich sein wird. Genau das aber erlaubt Nvidia nun und nennt das „**G-Sync Compatible**". Wir klären, was es mit der neuen Technik auf sich hat.

Fadenkreuz für zwei Euro, das ist gierig!



Frank Stöwer

Mikrotransaktionen sind zu einem heftigen Streitpunkt in der Gaming-Community geworden. Die Befürworter stören sich nicht daran, solange die Gegenstände, die mit Echtgeld erstanden werden können, lediglich kosmetischer Natur sind. Die Gegner sehen es als Grundprinzip an, dass Mikrotransaktionen in Vollpreistiteln überhaupt nichts zu suchen haben. Den Vogel hat meiner Meinung nach jetzt aber eindeutig der Publisher Activision abgeschossen. Für *Call of Duty: Black Ops 4* hat der Branchenriese schon öfters absurd hohe Summen für simple Ingame-Items ausgerufen. Ab Ende Januar bietet man im Ingame-Shop nun sogar ein Fadenkreuz in Form eines Smileys an und ruft für diesen, wie ich denke, sinnlosen Tand sogar noch 200 *COD*-Punkte auf, die genau 1,99 Euro entsprechen. Der große Witz dabei ist, dass dieses Gadget bereits in *Call of Duty: Black Ops* sowie *Call of Duty: Black Ops 3* kostenfrei verfügbar war und Activision die *CoD*-Fans diesmal zur Kasse bittet. Ohne ein Moralapostel zu sein, fühle ich mich hier doch ein wenig an eine der sieben Todsünden, nämlich die Gier, erinnert und Activision erscheint mir auch gierig. Mit einem seriösen Geschäftsmodell hat das jedenfalls nichts zu tun und solche, dazu noch überhaupt nicht spielrelevanten Goodies sollten gefälligst kostenlos sein und vor allem bleiben.

Die PC Games **Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel mit 60 Fps oder mehr und was muss ich dafür ausgeben? Die Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 102
Seite: 103
Seite: 104

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) + IGPU
Preis: ... 92 Euro

ALTERNATIVE

Intels Alternative ist der **Ci3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler)**, der mit **118 Euro** deutlich teurer ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ... Asus Dual Radeon RX 580 OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.257 (1.380 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ... 4 Gigabyte GDDR5/192 Euro

ALTERNATIVE

Wer seinen PC mit einer Nvidia-Karte bestücken möchte, dem empfehlen wir die **GTX 1050 Ti**, wie die **MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G** für **190 Euro.** Die GPU ist ähnlich leistungsstark wie die RX 580, verfügt genau wie die AMD-GPU über **4 GB VRAM**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (2)/**81 Euro**

ALTERNATIVE

Arbeitet der **Core i3-8100** als Leistungszentrale in eurem Spielerechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser **Spartipp** wäre das **Asrock H370M Pro4** für **94 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ... Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB ... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: ... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ... 16-18-18-36/**124 Euro**

SSD/HDD

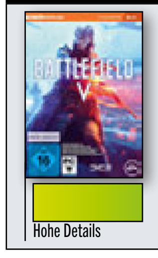
Hersteller/Modell: ... Crucial BX 500/ ... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: ... SATA3 6GB/s 480 GByte/ ... 3.000 GByte
U/min/Preis: ... –/7.200/**65 Euro/69 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Gamer GL-02B Scorpion 2 RGB (keine Dämmung ... 4 × 120-mm-RGB-Lüfter mitgeliefert) (**83 Euro**)
Netzteil: ..... Be Quiet Pure Power 11 500W CM (**67 Euro**)
Laufwerk: .... LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (**27 Euro**)

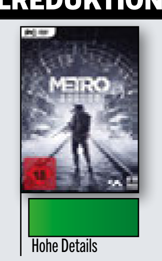


1080P UND 60 FPS: DETAILREDUKTION OFT NÖTIG

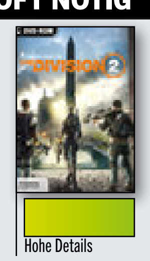


Hohe Details





Hohe Details



Hohe Details

Obwohl die RX 580 nur über 4 GByte VRAM verfügt, könnt ihr drei der vier Titel mit leicht reduzierten Details in Full HD mit 60 Fps spielen. *Fortnite* läuft jedoch in der höchsten Detailstufe flüssig.



CPU

Hersteller/Modell: ...... Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: .... 177 Euro

ALTERNATIVE

Ein **AMD-Sechskerner** mit vergleichbarer Leistung ist der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **199 Euro.** Bei Anwendungen liegt die CPU dank **12 Threads** sogar vor dem **Core i5-8400**, in **Spielen** muss sie sich jedoch geschlagen geben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . Sapphire RX 590 Nitro+ Special Edition
Chip-/Speichertakt: ..... 1.469 (1.560 Boost)/4.200 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/269 Euro

ALTERNATIVE

Eine **vergleichbarer Nvidia GPU** ist die **Zotac Geforce GTX 1060 AMP! Edition (250 Euro).** Die verfügt nur über **6 GB GDDR5X VRAM**, das kann bei der WQHD- und UHD-Auflösung problematisch werden.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock Z390 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ...... ATX/So 1151 (Z390)
Zahl Steckplätze/Preis: . . 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E .... 3.0 x1(3), m.2 (3)/160 Euro

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **AMD Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, ist das **Asrock X470 Master SLI (132 Euro)** ein empfehlenswertes **Board** mit **guter Ausstattung**. Zu der gehören unter anderem **drei PCI-E-3.0-x16-** und **vier PCI-E-2.0-x1-Slots**, **zwei M.2-Steckplätze** sowie **RGB-Beleuchtung**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB .... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/124 Euro

SSD/HDD

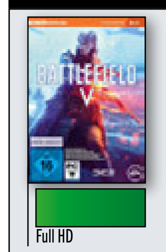
Hersteller/Modell: . . Crucial MX500 (CT1000MX500SSD1)/ .... Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ .... 4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/120 Euro/118 Euro

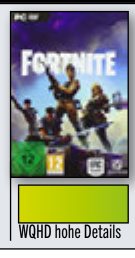
WEITERE KOMPONENTEN

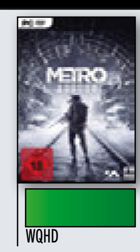
Gehäuse: .... CM Mastercase MC600P (Glasseitenteil, ... keine Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/116 Euro
Netzteil: .... Seasonic Focus+ Gold 550 W (82 Euro)
Laufwerk: .... LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (27 Euro)

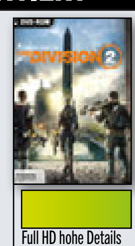
Mit 8 GByte verfürgt die RX 590 über ausreichend Grafikspeicher, um eine Full-HD-Optik mit mindestens 60 Fps zu garantieren. Allerdings sind die Neuvorstellungen *The Division 2* und *Metro Exodus* sehr hardware-hungrig, sodass ihr ein, zwei Details herunterregeln müsst. Wer in *Fortnite* auf Details verzichtet, spielt mit WQHD-Auflösung.

60 FPS BEI FULL-HD FAST IMMER GARANTIERT


Full HD


WQHD hohe Details


WQHD


Full HD hohe Details



HIGH-END-PC

Mit der RTX 2070 seid ihr auch bei den neuesten Blockbustern für die WQHD-Auflösung mit rund 60 Fps gerüstet. Alternativ könnt ihr in Full HD bei *Battlefield 5* und *Metro Exodus* Raytracing aktivieren.

€ 2.243,-

CPU



Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 2700X + Scythe Mugen 5 (Revision B)
Kerne/Taktung: 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: **315 Euro** + **45 Euro**

ALTERNATIVE

Der Core i9-9900K (505 Euro ohne **Kühler)** ist **Intels Alternative** zum **R7 2700X**. Dank der etwas höheren **IPC** und des **höheren Takts** ist der **Ci9-9900K** in Spielen schneller als die **AMD-CPU**, Letzterer mit **315 Euro** aber preislich attraktiver.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Gigabyte RTX 2070 Gaming OC 8G
Chip-/Speichertakt: 1.410 (1.740 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: 8 Gigabyte GDDR6/**552 Euro**

ALTERNATIVE

Da die neue **Radeon VII** im Preisbereich der **RTX 2080 willdert,** bleit die **Vega 64 der RTX-2070-Konkurrent**. Die bietet eine ähnliche Spieleleistung, benötigt aber mehr Strom. Unser Tipp: **Powercolor RX Vega 64 Red Devil (618 Euro)**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asus Prime X470-Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/3), **165 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i9-9990K** als Leistungszentrale eures Rechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine** wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **174 Euro**.

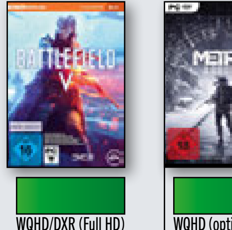
RAM

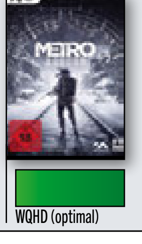


Hersteller/Modell: Corsair Vengeance LPX schwarz DIMM Kit (CMK32GX4M2B3200C16)
Kapazität/Standard: 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: 16-18-18-36/**239 Euro**

SPIELEN MIT RAYTRACING MÖGLICH

- Wählt ihr die Detailstufe „Ultra Details", erzielt ihr bei *The Division 2* in der WQHD-Auflösung 60 Fps.
- Bei *Metro Exodus* habt ihr die Wahl zwischen 60 Fps in WQHD oder fast 60 Fps in 1080p mit „RTX".
- In *BF 5* erzielt die RTX 2070 in WQHD/UHD 91/52 Fps. Mit Raytracing sind es 60 Fps bei Full HD.


WQHD/DXR (Full HD)


WQHD (optimal)


WQHD, Ultra Details

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Define R6 TG (Glasseitenteil, Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitg.) (**200 Euro**)
Netzteil: Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**209 Euro**)
Laufwerk: LG Electronics BH16NS55 (BD-R/W) (**63 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/WD Red Pro 6TB
Anschluss/Kapazität: 1.000 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: –/5.400/**223 Euro/232 Euro**

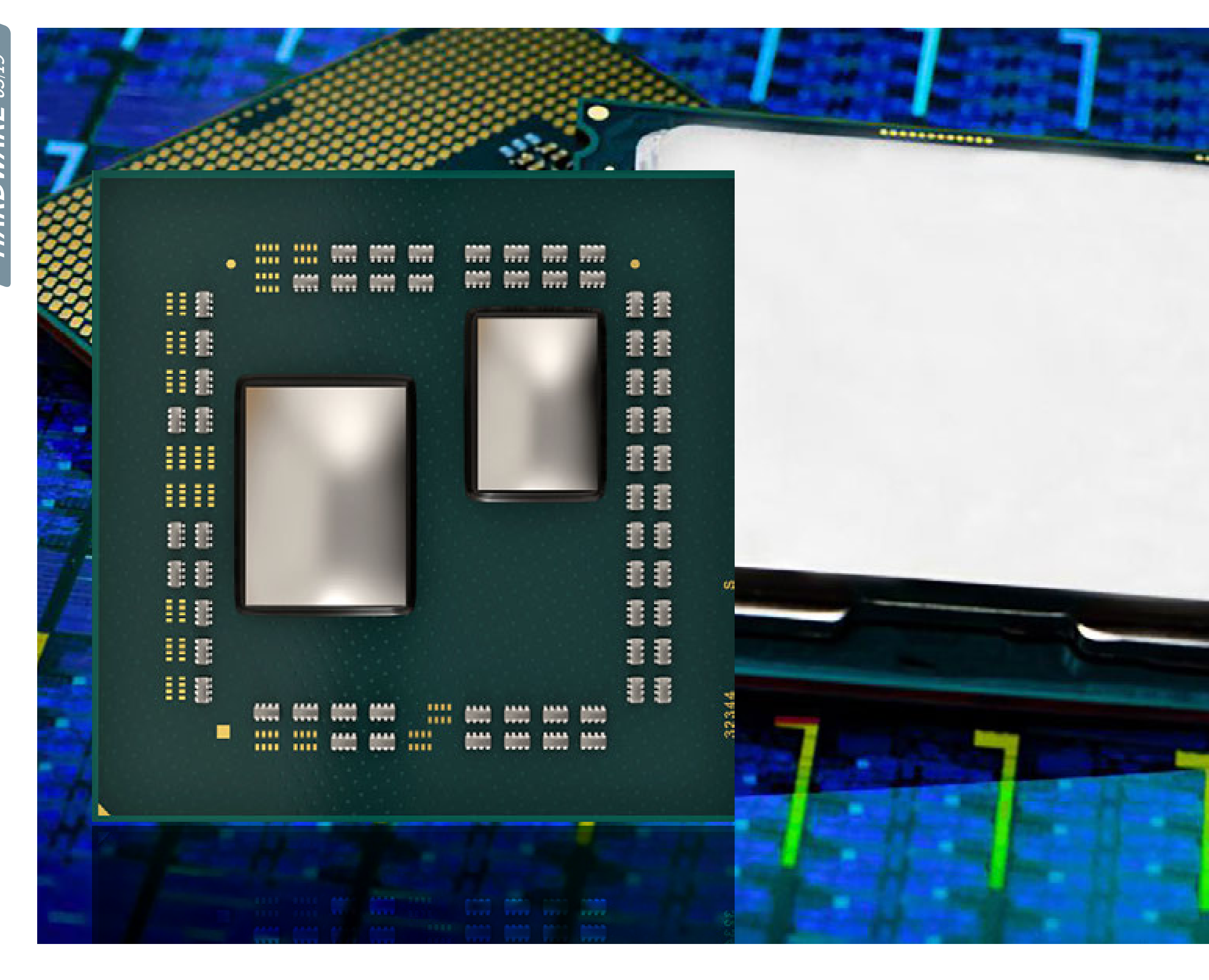
SHARKOON SKILLER SGK4: GÜNSTIG UND FÜR DAS SPIELEN AM PC BESTENS GEEIGNETE TASTATUR

Mit der neuen Skiller SGK4 hat Sharkoon wieder den PC-Spieler im Visier. Der erwirbt für 30 Euro ein ordentlich bestücktes Gamer-Keyboard mit Gummidomschalter, das sich auch für das Tippen gut eignet.

Die Ausstattung der neuesten Skiller-Version lässt beim PC-Gamer kaum Wünsche offen. Sharkoons Skiller SGK 4 verfügt zwar nur über eine RGB-Tastenhintergrundbeleuchtung mit sechs Zonen. Trotzdem stehen neben der einfarbigen Vollbeleuchtung fünf Effekte (Welle, Farbwechsel, RGB-Zyklus pulsierend, Farb-Marquee, pulsierende Profile) parat. Vier dieser Effekte lassen sich mit den oberhalb der F-Tastenreihen platzierten Knöpfen L1 bis L4 aufrufen. Die Frequenz und die Intensität der Effekte werden entweder per Knopfdruck (Fn + Cursortasten) oder in den Beleuchtungseinstellungen der Software geregelt. Die umfangreiche Software, in deren erweiterten Einstellungen die Polling-Rate und Tastenrekationszeit modifiziert und die Windows-Taste ausgeschaltet werden kann (alternativ Fn + Windows-Knopf), kommt auch bei der einfachen Makroprogrammierung und Profilverwaltung ins Spiel. Hier lassen sich auch die Profile den Tasten P1 bis P4 zuordnen.

Zu den weiteren Extras für den Gamer gehören der NKRO, die 1.000-Hz-Polling-Rate, die Möglichkeit, die WASD- mit den Cursortasten per Tastenkombi zu vertauschen, sowie 12 mit Multimedia- und Office-Funktionen belegte F-Tasten. Dazu kommen Gummidomtaster, die sich mit ihrem sehr gut spürbaren Auslösepunkt, dem definierten Anschlag und dem harten Druckpunkt durchaus auch für Schreibarbeiten mit der Tastatur eignen. Das resultiert in einer Gesamtwertung von **1,74** für den **Preis-Leistungs-Tpp**.





AMDs und Intels **Pläne**

Am 11. Januar schloss die CES 2019 in Las Vegas die Tore und hinterließ viele große Ankündigungen, kleine Andeutungen und Raum für Spekulationen.

Von: Daniel Hoffmann

Vor der CES 2019 brodelte die Gerüchteküche um die beiden Chiphersteller Intel und AMD. Intel hat an seinem Architecture Day eine neue CPU-Architektur respektive Bauweise angekündigt und die Hardware-Welt hoffte, auf der Messe Konkretes zu erfahren. Bei AMD stehen die neuen Ryzen-3000-Prozessoren an und das Internet hat – aufgrund eines vorherigen Leaks – wild über die Spezifikationen gestritten. Nun ist die Messe zu Ende und es gab einige neue Informationen zu den kommenden Prozessoren der beiden CPU-Giganten. Fangen wir mit dem roten Giganten (AMD) an.

AMD AUF DER CES 2019

AMD hat dieses Jahr viele neue Produkte angedeutet, ohne dabei zu viele Details zu verraten. In der ersten Hälfte der Keynote überraschte AMDs CEO Lisa Su mit der Gaming-Grafikkarte Radeon VII, einer in 7 nm gefertigten Vega-20-GPU. Sie soll schon im nächsten Monat erscheinen und in Sachen Leistung mit Nvidias Geforce RTX 2080 konkurrieren können. In der zweiten Hälfte ging es dann weiter mit AMDs Epyc-Prozessoren, welche für die Server-Sparte gedacht sind. Hier begannen die Zuschauer aufmerksam zu werden, denn viele Bausteine aus dem Epyc-Bereich kommen über kurz oder lang auch bei den Ryzen-CPUs an. Und mit den magischen Worten „One more big thing“ gab es dann Informationen zu den Ryzen-3000-Prozessoren (auch Zen 2 genannt). CEO Lisa Su zeigte das AM4-Package eines Ryzen-3000-Prozessors mit zwei Siliziumchips: Einem größeren I/O-Die, ebenfalls bei Globalfoundries in 14 nm gefertigt, sowie dem von Epyc bekannten Zen-2-Chiplet in 7 nm. Nach der Keynote gab Lisa Su noch einige Interviews und auch hier und da Hinweise zu Ryzen-3000. Währenddessen wurde auch eine Pressemitteilung an die Journalisten geschickt. So gab es immer wieder kleine Informations-Häppchen, ohne dabei alle Details zur nächsten Prozessorgeneration zu verraten. Zusammengefasst lässt sich nun folgendes zu Ryzen-3000 sagen:

BIOS-UPDATES FÜR ZEN 2

Alle Mainboard-Hersteller werden BIOS-Updates anbieten, um die neuen CPUs für ihre Platinen zu unterstützen. Zusammen mit der

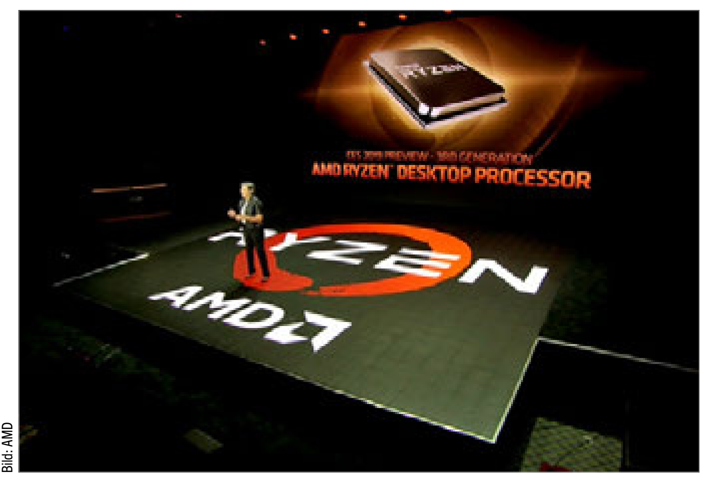


Bild: AMD

AMDs CEO Lisa Su stellte – wie erwartet – die neue Ryzen-CPU-Generation vor. Es blieb allerdings bei groben Informationen und Andeutungen.



Bild: AMD

Schon diesen Sommer sollen die neuen Ryzen-Prozessoren in den Handel kommen und auf den bisherigen AM4-Hauptplatinen funtionieren.

Ryzen-3000-Serie sollen im Sommer 2019 neue AM4-Mainboards, die erstmals PCI-Express 4.0 unterstützen (vermutlich X570 und B550), veröffentlicht werden. Nutzer der ersten oder zweiten Ryzen-Generation werden ihr System aufrüsten können, ohne das Mainboard wechseln zu müssen. Jedoch werden nicht alle bisherigen Ryzen-3000-CPUs untersützt. Für Probleme könnten zum Beispiel die BIOS-Chips auf den 300er-Boards (X370, B350, A320) sorgen, da diese nur 16 Megabyte fassen und deshalb nicht die Microcodes für sämtliche Modelle enthalten können. Als Lösung könnten die Hersteller parallele BIOS-Versionen anbieten. Mehr Informationen könnte es zur Computex 2019 im Juni geben.

DIE GLEICHEN TDP-KLASSEN

Die Kompatibilität zum Sockel AM4 geht bei der TDP (Thermische Verlustleistung) weiter: Hier möchte AMD weiterhin dieselben Wattklassen verwenden. Deshalb wird es Ryzen-3000-CPUs mit den Stufen 65, 95 und 105 Watt geben. Jedoch könnte einigen Leaks zufolge dort noch nicht Schluss sein. Die Ryzen 9 3800X und Ryzen 9 3850X als 16-Kerner sollen, laut den Gerüchten, mit 125 und 135 Watt darüber positioniert werden.

Zwar wurde auf der CES darüber nichts Konkretes gesagt, jedoch gab AMD zu, dass das AM4-Package zwei Zen-2-Chiplets und damit bis zu 16 Kerne unterstützt. Der 7-nm-Prozess halbiert bei gleichen Taktraten die Leistungsaufnahme, womit sich die doppelte Kernanzahl bei identischem Kerntakt und gleicher TDP erzielen ließe. Der Ryzen 7 3700X soll bei zwölf Kernen das erhöhte Leistungsbudget in höhere Frequenzen stecken.

BENCHMARK-VERGLEICH

Während der AMD-Keynote gab es einen Benchmark-Vergleich zu Intel in Cinebench R15, worauf in der Pressemitteilung weiter eingegangen wurde. Verglichen wurde ein Achtkern-Engineering-Sample eines AMD Ryzen-3000-Prozessors mit Intels Core i9-9900K. Beide Prozessoren liefen mit 2 × 8 Gigabyte DDR4-2666-RAM (obwohl es bei Ryzen-3000 wohl noch höher gehen wird) und einem Noctua-NH-D15S-Kühler. Die Kühlung sollten die Turbo- beziehungsweise Boost-Modi dementsprechend nicht ausbremsen. Bisher profitiert die Zen-Architektur von schnellem Arbeitsspeicher, da der Takt des Infinity-Fabric-Interconnects als Datenbrücke zwischen den Kernen, dem Cache und dem Speicher-Interface an den RAM-Takt gekoppelt ist. Ähnliches ist auch bei der neuen Zen-Generation zu erwarten. Bei den genannten Einstellungen erzielte das Ryzen-3000-Sample ganze 2.057 MT-Punkte und lief innerhalb seiner TDP-Angabe, der Core i9-9900K mit freiem Turbo (ohne Limit auf 95 Watt) erreichte hingegen 2.040 MT-Punkte.

PLATZ FÜR 16 KERNE

Nach der Pressekonferenz tauchte Bildmaterial eines echten Zen-2-Packages für den Sockel AM4 auf und bestätigte die Sechzehnkerner-Gerüchte. Im richtigen Winkel mit dem richtigen Lichteinfall ist unter dem Zen-2-Chiplet eine Vorbereitung für ein zweites Chiplet zu sehen. AMD hat derweil Render-Bilder des Chips und eine PDF-Präsentation zur Verfügung gestellt, die ebenfalls genügend Platz für ein weiteres Zen-2-Chiplet zeigen. Einen umfassenden Ausblick auf das Ryzen-3000-Portfolio, wie es die Gerüchteküche vorhersagte, hat AMD zwar nicht im Rahmen der CES 2019 gegeben, der Hardware-Welt dafür aber ein paar dicke Appetithappen mit auf den Weg gegeben.

NEXT-GEN-XBOX MIT AMD

Da bereits die beiden aktuellen Konsolen AMD-APUs (Hauptprozessoren mit integriertem Koprozessor) verwenden, gilt es als offenes Geheimnis, dass sowohl Microsoft als auch Sony bei ihren Next-Gen-Konsolen erneut auf AMD als Hardwarepartner setzen werden. Das ergibt auf viele Arten auch durchaus Sinn: AMD hat bereits Erfahrung mit angepassten Custom-APUs und mit der grundlegenden x86-Architektur sowie GCN als Basisgrafik wird eine Abwärtskompatibilität vereinfacht. Spiele der derzeitigen Konsolen können damit mit relativ geringem Aufwand auch auf den kommenden Konsolen laufen.

Auf AMDs Keynote hat Phil Spencer, Microsofts Gaming-Chef,



Bild: AMD

Alte Mainboards werden mit einem BIOS-Update versorgt und neue Mainboards bekommen ein „AMD Ryzen Desktop 3000 Ready“-Siegel.

nun auch bestätigt, dass man weiterhin mit AMD zusammenarbeiten werde. Die Firmenmentalitäten würden gut zueinanderpassen und das Ganze bringe zufriedenstellende Ergebnisse.

Die nächste Xbox-Konsole wird dabei gar nicht explizit erwähnt, jedoch ist die Zusammenarbeit hier nahezu unübersehbar. Für die nächste Xbox soll eine APU mit acht Zen-2-CPU-Kernen und einer Navi-Grafikeinheit zum Einsatz kommen. Es gibt sogar über die Verwendung von Raytracing hier und da Gerüchte.



Intel will sein komplettes Sortiment umbauen und gibt jeder Sparte einen winterlichen Namen. Zudem soll endlich der Sprung auf 10 nm klappen.

INTEL AUF DER CES 2019

Während es bei AMD unheimlich viele Informations-Häppchen erst zur CES 2019 gab, hat Intel bereits einige Wochen davor die größten Neuerungen auf dem hauseigenen Intel Architecture Day vorgestellt. Die Kurzfassung des Events: Intels neues EMIB-Design nennt sich nun Foveros und besteht aus einem aktiven Interposer und mindestens den x86-Chiplets mit Sunny-Cove-Architektur. Das Konzept ähnelt sehr dem Aufbau der kommenden Zen-2-Packages von AMD, jedoch werden die Siliziumchips über- und nicht nebeneinander angeordnet. Zudem kann der genannte Interposer sogar noch weitere Funktionen wie ein LTE-Modem für Notebooks enthalten.

Da Intel somit auf der eigenen Hausmesse schon das meiste Pulver verschossen hatte, gab es auf der CES dann nicht mehr ganz so viele Neuigkeiten.

LAUFFÄHIGE ICE-LAKE-U-PROZESSOREN PRÄSENTIERT

Intel hat seine Keynote auf der CES 2019 genutzt, um die Zuversicht auf den kommenden 10-nm-Prozess zu stärken. Gezeigt wurden drei Notebooks, in denen die neuen Ice-Lake-U-Prozessoren stecken. Die zweite Generation der 10-nm-CPUs soll nun endlich massentauglich produziert werden können und besitzt eine Gen11-iGPU mit 64 Ausführungseinheiten, also 512 Shader-Einheiten.

Ganz neu ist die Vorstellung eines 10-nm-Prozessors nicht, denn schon 2017 nutzte Intel die CES, um ein Notebook mit einem Cannon-Lake-Prozessor zu zeigen. Seitdem schaffte es Intel jedoch nicht, das Verfahren für eine Massenproduktion zum Laufen zu bekommen. Das Konzept Cannon Lake-U wird lediglich als Kleinserie mit komplett deaktivierter iGPU gefertigt. Intel bekräftigt, dass man im Zeitplan liege und die Prozessoren früh genug an die Partner ausliefern wolle, sodass diese im Herbst veröffentlicht werden.



Der neue Chiplet-Ansatz der kommenden Lakefield-Prozessoren ist sehr interessant und könnte viele bisherige Probleme für Intel lösen.



Intel setzt nun auf Chiplet-Bauweise und umgeht damit viele Architektur-Probleme, die beim Schrumpfen von 14 nm auf 10 nm bisher angefallen sind.

Bild: Intel

CPUS OHNE INTEGRIERTE GRAFIKEINHEIT (IGPU)

Kurz vor der CES tauchten noch Gerüchte um aktuelle Intel Core-Prozessoren ohne aktive iGPU auf. Diese Gerüchte wurden recht schnell während Intels Keynote bestätigt und fünf neue CPUs vorgestellt, angeführt vom Core i9-9900KF bis hin zum Core i3-9350KF, dem ersten Vierkerner der Coffee-Lake-S-Refresh-Familie mit Turbo-Modus. Zudem wurde der Core i5-9400(F) als günstigster Sechskerner aus der aktuellen Reihe gezeigt.

Ein Thema, das auf der Intel-Keynote nicht angesprochen wurde, waren Desktop-Prozessoren in 10-nm-Verfahren. Da Intels Mainstream-CPUs derzeit mit sechs bis acht Kernen auskommen, muss der Nachfolger Ice Lake-S die Anzahl mindestens gleich halten, damit es keinen Rückschritt gibt. Laut einem der unzähligen Gerüchte plant Intel davor aber noch weitere 14-nm-Prozessoren namens Comet Lake mit bis zu zehn Rechenkernen. Für Server steht Cascade Lake-SP in den Startlöchern und Ice Lake-SP wird wohl eine Sache für frühestens 2020.

LAKEFIELD MIT GESTAPELTEN DIES UND BIG-LITTLE-ANSATZ

Für den Desktop-Nutzer zwar eher uninteressant, dafür ein großer Schritt für Intel ist Lakefield. Das ist der offizielle Codename für den ersten Prozessor unter dem Projekt Foveros. Dieser nutzt mehrere aufeinander gestapelte Siliziumchips: Hier werden auf einen I/O-Hub („Chipsatz") die eigentliche CPU mit einem Sunny-Cove- und vier Atom-Kernen in 10 nm gestapelt. Zum Abschluss kommt darüber noch ein DRAM-Chip.

Damit möchte Intel den Big-Little-Ansatz, der bereits bei ARM-CPUs verwendet wird, in den x86-Bereich bringen. Beim Big-Little-Ansatz werden die verschieden starken Kerne je nach Rechenlast eingesetzt. ❑

FAZIT

2019 macht alles neu

Leider gab es auf der diesjährigen CES wenig Handfestes, aber es wurden ziemlich viele große Ankündigungen und Entwicklungen vorgestellt, die den Prozessor-Markt der nächsten Jahre dominieren werden. Das ist sehr lobenswert, denn die aktuelle Situation wirkt etwas verfahren. Ich freue mich auf 2019!





Bild: Pixabay.de

Die zugefrorene **Hölle**

Niemand hätte erwartet, dass G-Sync jemals auf einen Freesync-Monitor möglich sein wird. Genau das erlaubt Nvidia nun und nennt das „G-Sync Compatible". **Von:** Manuel Christa

Ich konnte live dabei sein auf der Pressekonferenz von Nvidia zur CES 2019 in Las Vegas und habe es ehrlich gesagt vor Ort zunächst gar nicht glauben wollen: CEO Jensen Huang erzählte davon, dass Nvidia über 400 Freesync-Monitore getestet habe und nur zwölf davon den Qualitätsansprüchen für G-Sync genügen würden. Zuerst dachte ich, es ginge darum, abermals den G-Sync-Aufpreis zu rechtfertigen, indem Jensen unterschwellig den Eindruck vermitteln will, wie schäbig doch Freesync-Monitore und wie toll die mit G-Sync seien. Nun, das war auch der Fall. Was ich aber zunächst nicht kapierte, ist, dass diese zwölf Monitore kompatibel mit G-Sync sind. Ich konnte es erst glauben, als ich es bei Kollegen nachlesen durfte. Und es kommt ja noch besser: Grundsätzlich lässt sich G-Sync nun mit aktuellem Treiber an jedem Freesync-Monitor aktivieren, um das mal zu betonen. Nur eben bei den zwölf genannten garantiert Nvidia, dass G-Sync auch wirklich fehlerfrei funktioniert. Warum Nvidia den proprietären Elfenbeinturm nun überhaupt verlässt? Darüber kann nur spekuliert werden. Jedenfalls liefert Nvidia damit einen Grund weniger, wegen eines Freesync-Monitors zur einer AMD-Grafikkarte zu greifen.

„FREESYNC FUNKTIONIERT NICHT"

Erst im Hardware-Teil der letzten Ausgabe haben wir über den Status Quo von Freesync und G-Sync ausführlich geschrieben. Letzten Monat konnten wir noch nicht ahnen, dass sich zur CES 2019 diese gravierende Änderung auftut. An sich ist der Artikel aber nur in dem Punkt nicht mehr aktuell, dass die dynamische Bildwiederholrate mit einer Geforce-Grafikkarte einen G-Sync-Monitor erfordert. Wir haben schon in der letzten Ausgabe behauptet, dass G-Sync bislang stets besser funktioniert als Freesync, das mit manchen Modellen auch bei uns gerne immer mal Probleme machte. „Freesync funktioniert nicht", behauptet Jensen Huang pauschal, was so natürlich nicht stimmt. Wohl aber, dass Freesync-Monitore keiner externen Qualitätsprüfung unterliegen. Bei G-Sync kam bisher alles aus einer Hand, was wohl der Grund dafür ist, dass beide Komponenten in der Praxis besser harmonieren. Freesync basiert auf dem offenen Adaptive Sync der VESA, stellt wie dieses keinerlei Qualitätsanforderungen und kostet den Monitorherstellern nichts extra – erfordert also lediglich die Funktion mit einer AMD-Grafikkarte. Erst der Nachfolgestandard Freesync 2 HDR stellt einige Qualitätsanforderungen. Aber darum soll es hier nun nicht gehen. Solltet ihr euch dafür interessieren oder etwa für G-Sync Ultimate, was vor der CES noch G-Sync HDR hieß, empfehlen wir euch einen Blick in den Artikel im letzten Heft (PCG 02/19, Seite 108 ff.).

WOZU NUN ÜBERHAUPT NOCH G-SYNC SELBST?

Von den 400 von Nvidia getesteten Freesync-Monitoren sollen also nur zwölf fehlerfrei funktionieren. Da Nvidia glücklicherweise G-Sync nicht auf diese zwölf beschränkt, konnten mittlerweile zahlreiche weitere Modelle auf G-Sync getestet werden. Es kommt eben darauf an, wie Nvidia „fehlerfrei" definiert und leider ist nicht genau bekannt, wie der Hersteller die Monitore getestet hat. Nvidia berichtet beispielsweise nur darüber, etwa dass einige Modelle mit Freesync in bestimmten Spielen unter Bildaussetzern leiden, was sich in einem schwarzen Flackern zeigt. Oder aber das Bild leidet unter starkem

Ghosting, was durch ein zu starkes Pixel-Overdrive bedingt ist. Das können wir mit unserer Erfahrung bestätigen: Viele Monitore verfügen zwar über mehrere Stufen eines Overdrive, weisen aber noch immer Schlieren im zu niedrigem Niveau oder eben Ghosting im zu hohen Niveau auf und verfehlen hier die goldene Mitte. Die Overdrive-Funktion hat zwar an sich nichts mit der dynamischen Bildwiederholrate zu tun, jedoch kümmert sich auch darum das G-Sync-Modul, das den herstellereigenen Monitor-Scaler ersetzt. Außerdem bietet jeder G-Sync-Monitor Nvidias Technik der Unschärfereduzierung ULMB (Ultra Low Motion Blur), die nach wie vor deutlich besser ist als die eigenen Varianten der Monitorhersteller. Leider ist ausgerechnet diese Technik aber nicht mit (Freeoder) G-Sync kompatibel. Aus diesen Qualitätsgründen werden G-Sync-Monitore nun auch nicht obsolet, vermutlich wird der Preisunterschied aber geringer werden. Ob sich im Zweifel ein G-Sync-Modell trotzdem noch lohnt oder man getrost zum Freesync-Modell greifen kann, müssen zukünftige Tests der kommenden Modelle zeigen. Jedenfalls ist nicht zu erwarten, dass nun offiziell G-Sync-kompatible Freesync-Monitore teurer werden. Nvidia kassiert hier nämlich keine Lizenzgebühren wie bei den nativen G-Sync-Modellen, was mehrere Hersteller auf Nachfrage uns gegenüber bestätigten.

WIE FUNKTIONIERT'S NUN?

Der entscheidende Vorteil der dynamischen Bildwiederholrate mittels Free- oder G-Sync ist das rissfreie Bild ohne Vsync-bedingten Input Lag. Deswegen ist sie der Königsweg unter den Spieleinstellungen für einen bestmöglichen Spielegenuss, der mit „G-Sync Compatible" nun auch vielen Nutzern nicht mehr verwehrt ist, die eine Geforce-Grafikkarte mit einem Freesync-Monitor betreiben. Die genauen Voraussetzungen findet ihr im Infokasten hier oben rechts. Richtig ist auch, dass Nvidia sich genau genommen „nur" dem VESA-Standard Adaptive Sync hin geöffnet hat, nicht etwa Freesync selbst, was darauf zwar basiert, aber etwa auch zusätzlich HDMI unterstützt. Ältere Freesync-Monitore oder etwa auch der erste Freesync-TV von Samsung, der Q9FN, sind nach wie vor mit G-Sync nicht kompatibel. Davon abgesehen aber dürfte G-Sync treiberseitig mit jedem(!) Freesync-Monitor aktivierbar sein, der per Displayport (1.2a) an der Grafikkarte hängt. Handelt es sich nicht um einen der erlesenen Zwölf, warnt der Treiber einen vor mangelnder Unterstützung (siehe Grafik auf nächster Seite), aktivieren lässt sich G-Sync aber dennoch.

FUNKTIONIERT LFC?

Mittels der sogenannten Low Framerate Compensation (LFC) ist Freesync auch unterhalb der Frequenzspanne aktiv, indem die Bildfrequenz dort einfach verdoppelt oder vervielfacht wird. Dazu muss aber die maximale Bildwiederholrate mindestens das Doppelte der unteren Freesync-Grenze betragen. Meist liegt diese bei 48 Hz, was also mindestens 96 Hz als Maximum erfordert. Bei Nvidia gibt es keinen entsprechenden Begriff dafür, da die untere G-Sync-Grenze schon immer 30 Hz beträgt. Folglich ist die Bildwiederholrate selbst bei den wenigen G-Sync-Monitoren mit 60 Hz quasi schon ab 1 Fps dynamisch. Die große Frage lautet nun, ob mit G-Sync Compatible niedrige Ausreißer in der Framerate (respektive Frametime-Spikes) ebenso kompensiert werden.

Wir haben das mit einem Frame Limiter auf 30 Fps an einem Samsung C32HG70 und einem Asus XG32VQ getestet. Beide haben eine Freesync-Spanne zwischen 48 und 144 Hz – und G-Sync funktioniert sowohl mit einer Geforce GTX 1070 als auch mit einer Geforce RTX 2080 Ti auch unterhalb der 48 Fps. Dabei haben wir darauf geachtet, dass kein Vsync aktiviert ist, das unter Umständen greifen könnte. Die Tests von Kollegen zur LFC aber kommen teilweise (mit anderen Monitoren) zu anderen Ergebnissen: So sind etwa auf Reddit Nutzerberichte zu lesen, die meinen, dass LFC wohl nur auf den erlesenen Zwölf funktioniert und andernfalls eben Vsync greift – mit dem zusätzlichem Lag. Dagegen sprechen aber unsere beiden Stichproben. Nvidia gibt an, dass die maximale Freesync-Spanne für eine G-Sync-Compatible-Zertifizierung mindestens den Faktor 2,4 der minimalen betragen muss. Wir gehen daher stark davon aus, dass jeder Monitor, der dieses Kriterium erfüllt, auch die LFC-Funktion unterstützt.

(KEIN) INPUT LAG

Der Frage nach dem Input Lag ist bereits der geschätzte Youtuber „Battle(non)sense" nachgegangen und hat den („Button to Pixel") Input Lag mittels Highspeed-Kamera mit dem offiziell G-Sync kompatiblen Asus VG258 geprüft – mit überraschenden Erkenntnissen: Der Input Lag ist auch ohne jegliche Synchronisation bei gleicher Framerate mit einer AMD-Grafikkarte (hier: Radeon RX 580) etwas niedriger als mit einer Geforce (hier: GTX 1060). Die knapp 10 ms Unterschied sind zwar nicht unbedingt spürbar, jedoch für kompetitive Multiplayer-Shooter eine relevante Größe. Für den Gelegenheitszocker, der keinen professionellen Esport betreibt, sind derartige Dimensionen irrelevant. Schon vorher haben bereits u. a. die Kollegen von den Blurbusters nachgewiesen, dass Free- oder G-Sync im Gegensatz zu Vsync keinerlei zusätzlichen Input Lag verursacht. Das hat „Battle(non) sense" nun auch für „G-Sync Compatible" validiert.

Nvidia empfiehlt außerdem, Vsync treiberseitig zusätzlich zu G-Sync zu aktivieren. An manchem Monitor funktioniert Freesync außerdem nur mit zusätzlichem Vsync, wie wir feststellen durften. Noch immer ist oft zu lesen, dass Vsync dann scheinbar als Frame-Limiter fungiert, damit die Framerate nicht die maximale Bildwiederholrate übersteigt, wo G- oder Freesync nicht mehr funktioniert, aber das ist falsch. Vsync sorgt am oberen Limit für den pufferbedingten Lag, weswegen ein zusätzlicher(!) Frame Limiter erforderlich ist, solltet ihr etwa mit eurem 144-Hz-Monitor in die Nähe der 144 Fps kommen.

AUF DEN LIMITER KOMMT'S AN

Weder Free- noch G-Sync ist eine Plug-and-Play-Lösung. Ihr müsst daher selbst dafür sorgen, dass die Framerate innerhalb der Spanne bleibt. Daher ist es empfehlenswert, idealerweise spielintern das Frame Limit auf zwei Frames unterhalb der Bildfrequenz-Obergrenze zu setzen. Bei 144 Hz wären das also 142 Fps. Die treiberseitigen Frame Limiter, egal ob Nvidia Inspector oder AMDs Frame Rate Target Control (FRTC), sorgen für einen zusätzlichen, Vsync-hohen Input Lag! Das haben sowohl die Blurbusters bei G-Sync als auch „Battle(non) sense" bei AMD nachgewiesen. Sollte es kein spielinternes Frame Limit geben, empfehlen beide den externen Riva Tuner Statistics Server (RTSS) als Limiter. Dieser sorgt zwar noch immer für etwas Lag, aber weitaus weniger als Vsync oder die treiberseitigen Limiter.

Nach den bislang vorliegenden Erkenntnissen funktioniert G-Sync an vielen, qualitativ guten Freesync-Monitoren bereits zufriedenstellend. Prüft die Framerate und das Bild im Spiel auf Tearing oder andere Bildfehler, wenn ihr G-Sync aktivieren. ❑

G-Sync Compatible ...

- ... erfordert den Geforce-Grafiktreiber Version 417.71 oder später und Windows 10. Windows 7 funktioniert nicht.
- ... erfordert Displayport 1.2a, was die meisten aktuellen Freesync-Monitore haben dürften.
- ... funktioniert nicht mit HDMI (2.0), das unterstützt nach wie vor nur Freesync mit einer AMD-Grafikkarte.
- ... funktioniert grundsätzlich mit jedem Freesync-Monitor, nicht nur mit den zwölf von Nvidia als kompatibel bezeichneten. Jedoch garantiert Nvidia nur bei diesen, dass G-Sync auch fehlerfrei funktioniert.
- ... benötigt eine Geforce-Grafikkarte der Pascal- oder Turing-Generation, also eine GTX 10X0 oder RTX 20X0.
- ... funktioniert nicht mit Maxwell-Grafikkarten oder älter, also GTX 9X0, selbst wenn sie native G-Sync-Monitore unterstützen.
- ... soll mit HDMI 2.1 funktionieren, da der Standard „Adaptive Sync" beinhaltet. Faktisch gibt es aktuell aber weder Grafikkarten noch Monitore mit HDMI 2.1, weshalb lediglich Displayport kompatibel ist.

FAZIT

G-Sync Compatible ...

... sind weitaus mehr als nur die zwölf Modelle, die Nvidia erwähnt. Die dynamische Bildwiederholrate funktioniert nämlich im Prinzip bei nahezu jedem aktuellen Freesync-Monitor. Es sind andere Qualitätsmerkmale, die Nvidia davon abhält, weitere zu zertifizieren.

So aktiviert ihr G-Sync mit einem Freesync-Monitor im Treiber

Achtet zunächst darauf, dass Freesync im OSD-Menü des Monitors aktiviert ist. Andernfalls fehlt in der Nvidia-Systemsteuerung der Unterpunkt „G-Sync einrichten".

G-Sync einrichten ❶

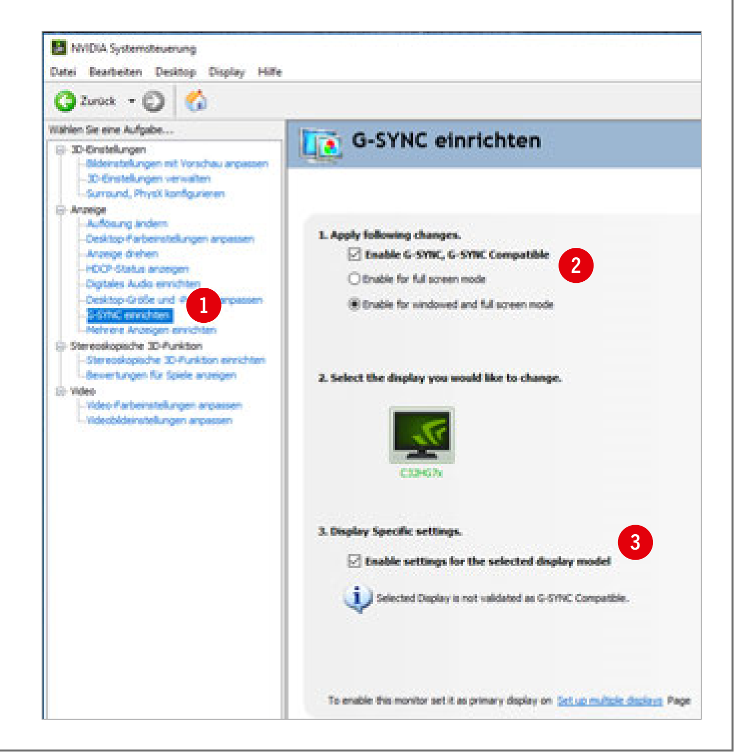
Bislang war die Option stets sichtbar, wenn der Treiber ein G-Sync-Display erkannt hat. Nun sollte sie auch aktiv sein, wenn ein Freesync-Monitor angeschlossen ist. Dort wird in wenigen Klicks die dynamische Bildwiederholrate aktiviert.

G-Sync nur für Vollbild oder auch Fenstermodus ❷

Selbst wenn ihr ausschließlich im Vollbildmodus spielt, können ihr getrost sicherheitshalber G-Sync für beide Varianten aktivieren. Erfahrungsgemäß kostet der Fenstermodus etwas an Leistung, also Fps – G-Sync dürfte aber hier genau so gut funktionieren.

G-Sync für scheinbar nicht kompatible Displays ❸

Sollte euer Monitor-Modell nicht zu den zwölf von Nvidia als voll kompatibel bezeichneten gehören, müsst ihr für G-Sync dort zusätzlich den Haken setzen. Der Hinweis unten informiert darüber, dass die Funktion nicht sichergestellt ist.



Freesync-Monitore auf G-Sync-Kompatibilität getestet

Freesync-Modell	Auflösung	Native Bildwiederholrate	Variable Refresh Rate	G-Sync Compatible	VRR-Maximum	VRR-Minimum	VRR-kompatible Schnittstellen
AOC AGON AG271QX	2.560 × 1.440	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
Asus ROG XG32VQ*	2.560 × 1.440	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
Benq EL2870U	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Ja	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
Benq EW3270U	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Ja	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
Benq Zowie XL2540	1.920 × 1.080	240 Hz	Freesync	Ja	240 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
HP 27Q	2.560 × 1.440	60 Hz	Freesync	Ja	75 Hz	48 Hz	Displayport, HDMI
LG 24MP59G	1.920 × 1.080	75 Hz	Freesync	Ja	75 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
LG 27UD68P-B	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Ja	60 Hz	40 Hz	Displayport
LG 29UM69G-B	2.560 × 1.080	75 Hz	Freesync	Ja	75 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
LG 34UC79G-B	2.560 × 1.080	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	< 20 Hz	Displayport
MSI Opti XG27C	1.920 × 1.080	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	90 Hz	Displayport, HDMI
Samsung CF398	1.920 × 1.080	60 Hz	Freesync	Ja	72 Hz	48 Hz	Displayport, HDMI
Samsung CHG70*	2.560 × 1.440	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
Samsung CHG90	3.840 × 1.080	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
ViewSonic XG2402	1.920 × 1.080	144 Hz	Freesync	Ja	144 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
LG 27UD58-B	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Teilweise	60 Hz	40 Hz	Displayport
LG 27UK650	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Teilweise	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
LG 32UD59-B	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Teilweise	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
LG 32UD99	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Teilweise	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
LG 32UL950	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Teilweise	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI
Samsung CF791	3440 × 1.440	100 Hz	Freesync	Teilweise	100 Hz	< 20 Hz	Displayport, HDMI
Acer XF251Q	1.920 × 1.080	75 Hz	Freesync	Nein	75 Hz	40 Hz	HDMI
Asus VG245H	1.920 × 1.080	75 Hz	Freesync	Nein	75 Hz	40 Hz	HDMI
HP 27F	1.920 × 1.080	75 Hz	Freesync	Nein	75 Hz	48 Hz	HDMI
Samsung UE590	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Nein	60 Hz	40 Hz	Displayport
Samsung UJ590	3.840 × 2.160	60 Hz	Freesync	Nein	60 Hz	40 Hz	Displayport, HDMI

Quelle: Rtings.com; Bemerkung: Ja = G-Sync funktioniert in voller Freesync-Spanne; Teilweise = G-Sync funktioniert nicht immer oder macht Probleme; Nein = G-Sync funktioniert nicht
*von PC Games in Spielen (*Overwatch*/*Counter Strike: GO*) validiert

Im nächsten Heft

❑ Test

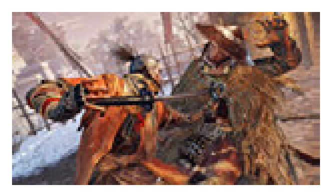
Anthem



Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist *Anthem* bereits live und wir sind für den Test schon unterwegs – das ausführliche Urteil folgt!

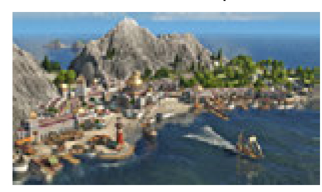
❑ **Vorschau**

Sekiro: Shadows Die Twice | Es darf wieder gestorben werden – die letzte Vorschau vor dem Test.



❑ **Vorschau**

Anno 1800 | Auch bei *Anno* werfen wir vor dem Release einen letzten Blick auf das Spiel.



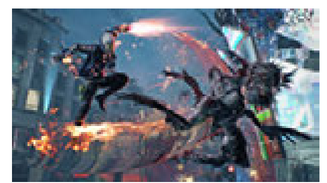
❑ **Vorschau**

Total War: Three Kingdoms | Ab ins antike China – aber dank einer Verschiebung erst im Mai.



❑ **Test**

Devil May Cry 5 | Dante und Co. sind zurück – wir klären, wie sie sich dabei schlagen.

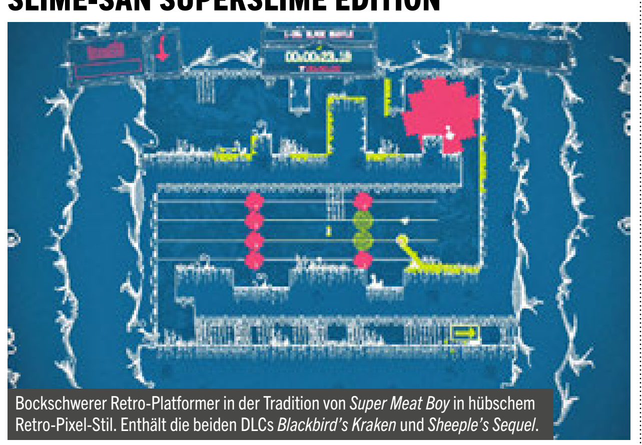


PC Games 04/19 erscheint am 27. März!

Vorab-Infos ab 23. März auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

SLIME-SAN SUPERSLIME EDITION



Bockschwerer Retro-Platformer in der Tradition von *Super Meat Boy* in hübschem Retro-Pixel-Stil. Enthält die beiden DLCs *Blackbird's Kraken* und *Sheeple's Sequel*.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, E-Mail: redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Giordano Braun, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Marc Brehme, Manuel Christa, Thomas Denzinger, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Alexander Grassmé, Daniel Hoffmann, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA GROUP

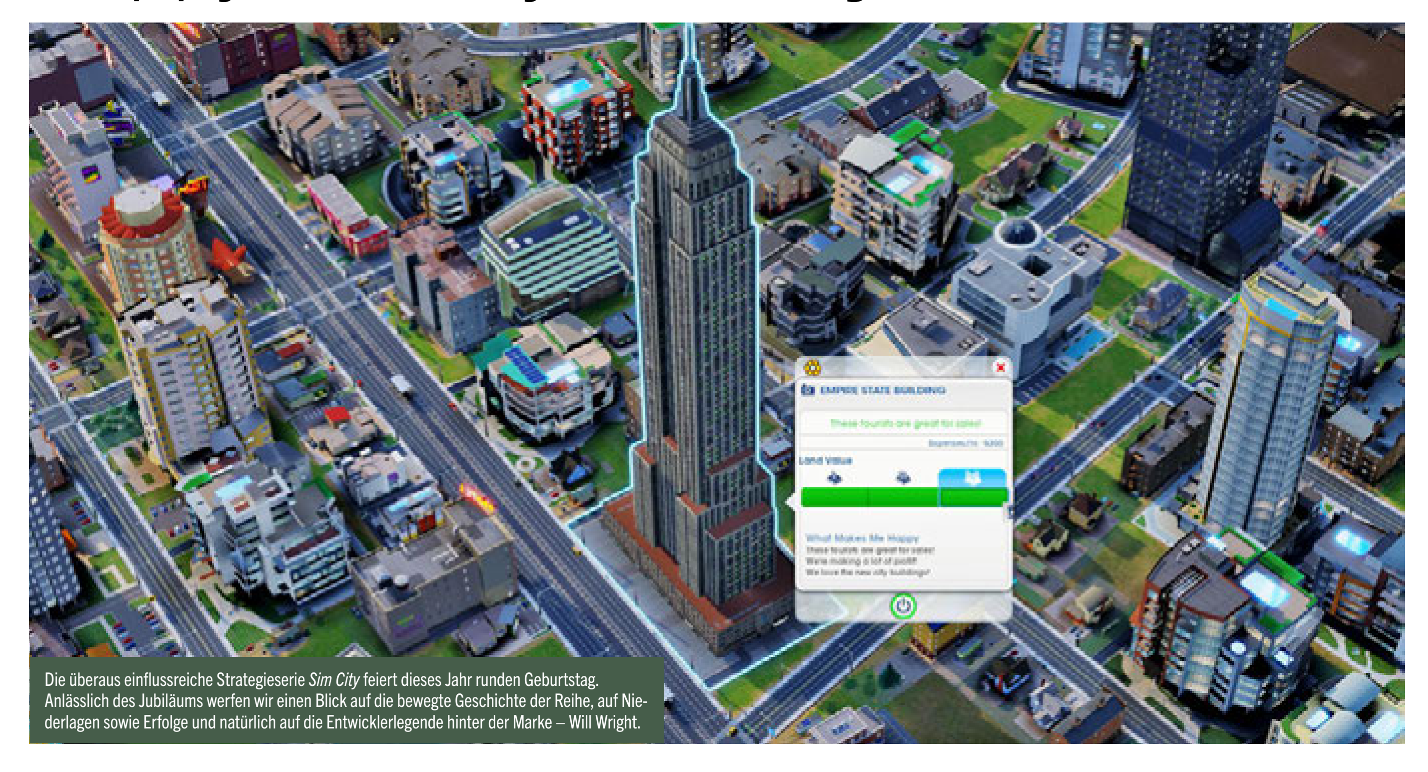
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

REPORT Seite 116

Happy Birthday, **Sim City!**



Die überaus einflussreiche Strategieserie *Sim City* feiert dieses Jahr runden Geburtstag. Anlässlich des Jubiläums werfen wir einen Blick auf die bewegte Geschichte der Reihe, auf Niederlagen sowie Erfolge und natürlich auf die Entwicklerlegende hinter der Marke – Will Wright.

REPORT Seite 122

Quo vadis, **Virtual Reality?**



Vor nicht allzu lange Zeit wurde VR als die neue Revolution auf dem Spielemarkt angepriesen. Wo ist der Hype geblieben, wie sieht die Zukunft von Oculus, HTC Vive und Playstation VR aus und welche Spiele profitieren am meisten von der virtuellen Realität?

REPORT Seite 128

HD-Retro dank **KI**



Künstliche Intelligenz findet man heutzutage überall – und seit einer Weile auch im Werkzeugkasten von Moddern, die alte Spiele aufhübschen. Neuronale Netzwerke verschönern Spiele-Remakes durch eine hohe Auflösung und könnten so die Umsetzung von Neuauflagen deutlich vereinfachen.


Sim City Societies erschien 2007. Es stammte allerdings nicht von Maxis, sondern von Tilted Mill. Grundsätzlich hatte es mit der Ausrichtung eines *Sim City* nur noch wenig gemein und vernachlässigte wirtschaftliche Aspekte des Hauptprogramms. (Quelle: Gamespress.com)

30 JAHRE **SIM CITY**: Wie **Will Wright** mit seiner Städtesimulation ein **ganzes Genre erschuf**

Vom Ein-Mann-Projekt zum Meilenstein der Games-Geschichte: Will Wright legte mit *Sim City* den Grundstein für die Jahre später folgende Aufbaustrategie. Wir blicken auf die Historie der Simulation.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Heute entstehen wegbereitende Spiele aus einer Verbindung von Zeit, viel Geld und unter Mitwirkung zahlreicher Mitarbeiter. In der Anfangsphase der Spieleindustrie benötigte es jedoch oftmals nur einen klugen Kopf, um etwas Großes auf die Beine zu stellen. *Sim City* aus dem Jahr 1989 entsprang der Gedankenwelt von US-Entwicklerlegende Will Wright und gilt bis heute als Wegbereiter der Aufbaustrategie. Ohne die Städtesimulation hätte es Meisterwerke wie *Civilization*, *Cities Skylines*, *Anno* oder auch *Die Siedler* vielleicht nie gegeben.

WER IST WILL WRIGHT?

Der am 20. Januar 1960 in Atlanta im US-Bundesstaat Georgia geborene Will Wright gilt heute als einer der einflussreichsten und zugleich berühmtesten Spieleentwickler der Welt. Kein Wunder, schließlich kreierte er *Sim City* im Alleingang und erschuf mit *Die Sims* eine Marke, die digitale Spiele weit über den Tellerrand des eigenen Mediums bekannt machte.

Sein Lebenslauf liest sich wie die typische Vita eines zu spät erkannten Genies. Nachdem er mit 16 Jahren die High School in Baton Rouge, Louisiana abgeschlossen hatte, begann für den vielseitig interessierten Wright eine Irrfahrt. Er startete ein Architektur-Studium an der Louisiana Tech University, brach dieses jedoch ab und wechselte zum Maschinenbau. Gleichzeitig wuchs sein Interesse an Computern und Robotik, er informierte sich aber auch über Militärgeschichte, Wirtschaft und Sprachwissenschaften. 1980 zog der junge Student nach New York, um dort die Forschungsuniversität The New School zu besuchen. In seiner Freizeit durchstöberte er mit Vorliebe Elektroläden nach Ersatzteilen zum Basteln. Nach einem weiteren Jahr an der The New School brach er sein Studium ab und kehrte nach Baton Rouge zurück – ohne Universitätsabschluss.

Um diese Zeit experimentierte er auch mit Videospieldesign. 1984 entwickelte er *Raid on Bungeling Bay* für den Commodore 64, das der Publisher Brøderbund veröffentlichte. In dem simplen Actionspiel bombardiert der Spieler aus der Vogelperspektive Zielgebiete. Wright baute im Vorfeld einen Editor, mit dem er die Levels leichter zusammenstellen konnte. Während dieses Prozesses fiel ihm auf, dass der Aufbau der Städte und Areale ihm viel mehr Freude bereitete als das Zerstören der Landschaften. Aus diesem Gedanken heraus entstand *Sim City*.

DIE GEBURT VON SIM CITY

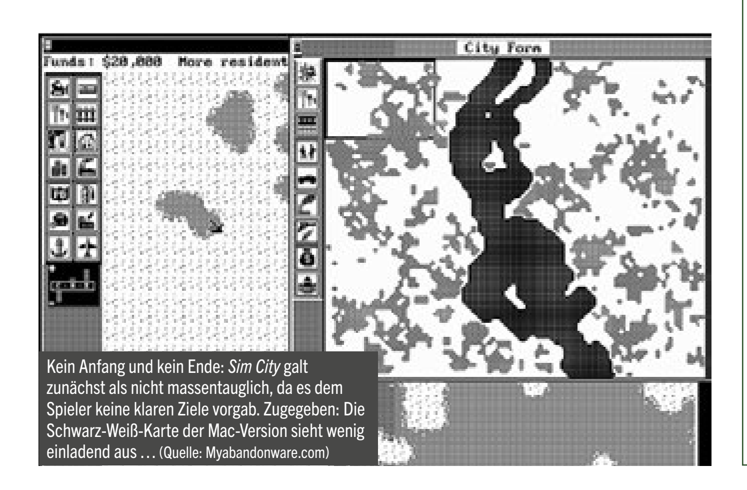
Wrights Inspiration basierte auf weit mehr als nur auf der Lust am Spielen: Er wurde von systemtheoretischen Werken der Architektur- und Städtekunde-Theoretiker Christopher Alexander und Jay Forrester beeinflusst. Für ihn besitzen Spiele nicht nur einen unterhaltenden, sondern auch einen

Die 2013 veröffentlichte Neuauflage *Sim City* setzte zwar optisch neue Maßstäbe, enttäuschte Fans der Serie allerdings mit einem restriktiven Kopierschutz und spielerischen Limitierungen. (Quelle: Gamespress.com)

lehrenden Charakter, der aber oftmals nicht erkannt beziehungsweise ausgeschöpft wird. In einem Interview mit Medium.com erklärte Wright anlässlich des 25-jährigen Jubiläums von *Sim City*: „Ich denke, dass Spiele im Allgemeinen – ebenso wie Storytelling – ein Weg sind, unsere Welt, die echte Welt zu verstehen. Es sind zwei verschiedene Lehrmethoden und genau dieser Teil interessiert mich besonders. Wie nehmen wir Dinge wie Geschichte, das Spielen oder die Spiele selbst auf und verarbeiten sie, um unser Verständnis von der echten Welt zu steigern, ohne dass wir uns davon entfernen?“

Will Wright entwickelte *Sim City* zwischen 1984 und 1985 im Alleingang, als Entwicklungsplattform für den Prototyp diente ihm der C64. Die Prämisse dahinter klingt heutzutage geradezu profan: *Sim City* ist ein Sandbox-Spiel. Der Nutzer verwandelt sich in den gottgleichen Bürgermeister seiner Stadt und muss diese auf einer zufällig ausgewürfelten, aber leeren Landkarte aufbauen. Doch es gibt ein Problem: Zu der damaligen Zeit hatten Spiele (fast) immer einen Anfang und ein Ende. Es herrschte die Meinung vor, dass es ein für den Spieler klar abgestecktes Ziel geben müsse. Zwar bestätigten Titel wie die Weltraum-Simulation *Elite* (1984), dass auch Sandbox-Spiele erfolgreich sein können, doch kein Publisher wollte den Vertrieb für das sich in Entwicklung befindliche *Sim City* übernehmen. Wright erhielt zunächst nur Absagen.

Erst als er 1986 auf der – Zitat Wright – „wichtigsten Pizza-Party der Welt“ Videospiel-Producer Jeff Braun traf, kam Bewegung in die Sache. Braun suchte – neben einer bereits akquirierten Flugsimulation – nach neuen Projekten. Gemeinsam gründeten die beiden das heute legendäre Unternehmen Maxis mit Sitz in der kalifornischen Kleinstadt Emeryville. Mit Jeff Braun im Rücken reaktivierte Wright die alten Kontakte zu Brøderbund.



Kein Anfang und kein Ende: *Sim City* galt zunächst als nicht massentauglich, da es dem Spieler keine klaren Ziele vorgab. Zugegeben: Die Schwarz-Weiß-Karte der Mac-Version sieht wenig einladend aus ... (Quelle: Myabandonware.com)

SIM CITY: FUN FACTS!

- Der Arbeitstitel von *Sim City* lautete ursprünglich „Micropolis“.
- In der Geschichte von Maxis tauchen immer wieder Lamas auf – egal, ob als Unterhosen-Motiv in *Die Sims* oder als Symbol für mittlere Spielgeschwindigkeit in *Sim City*. Die Erklärung dahinter: Lamas waren Will Wright zufolge das inoffizielle Maxis-Maskottchen und gewannen eine firmeninterne Abstimmung.
- Die Strafe Gottes: Wenn man in *Sim City* eine Kirche abriss, entfesselte das automatisch einen Tornado.
- Wer sich mit einem eingebauten Cheat zu oft mehr Geld verschaffte, musste sich ebenfalls auf Probleme gefasst machen: Wiederholte man die Mogelei nämlich dreimal, erschütterte ein Erdbeben die Stadt.
- *Sim City* für das Super Nintendo definierte die Stadt anhand der Einwohnerzahl und kategorisierte sie so in die Klassen: Stadt, Großstadt, Hauptstadt, Metropole und Mega-Metropole. Wer die höchste Stufe erreichte, schaltete eine Super-Mario-Statue als Deko-Objekt frei.
- Am 12. November 2007 genehmigte Electronic Arts die Veröffentlichung des Source-Codes von *Sim City* gemäß der GPL (General Public License). Aus lizenztechnischen Gründen musste man das Projekt aber in Micropolis umbenennen.
- Will Wright ist ein Freund ungewöhnlicher Hobbys: So nahm er 1980 an dem Autorenn-Wettbewerb U.S. Express, einem Vorgänger des berüchtigten Cannonball Run, teil. Darüber hinaus sammelt er seit 2003 Bauteile des russischen Raumfahrtprogramms und partizipierte mit seiner Tochter an der TV-Serie *BattleBots*, in der Roboter gegeneinander kämpfen. Die von ihm konzipierte Maschine zerstörte die Konkurrenz jedoch nicht, sondern wickelte sie mit Klebeband ein und machte sie so bewegungsunfähig. Wright wurde dafür später disqualifiziert.



Das Hauptmenü des ersten *Sim City* ist Kult. Auf einem Straßenschild entscheiden wir, ob wir eine neue Stadt anlegen oder doch lieber eines der Szenarien spielen möchten. (Quelle: Myabandonware.com)

Der Straßenbau fällt in *Sim City* aufgrund fehlender Unebenheiten im Terrain noch vergleichsweise einfach aus. Selbst das Anlegen diagonaler Straßen ist hier noch nicht möglich. (Quelle: Myabandonware.com)

Nachdem das Maxis-Team den Verantwortlichen *Sim City* und die Flugsimulation präsentiert hatte, erhielten sie die Zusage. Brøderbund musste damals expandieren, um dem wachsenden Konkurrenten Electronic Arts die Stirn zu bieten. *Sim City* erschien schließlich 1989 für Commodore Amiga und Macintosh-Computer – über vier Jahre nach dem Start der Entwicklung des Projekts.

KEIN ZIEL, ABER VIELE AUFGABEN

Das fertige *Sim City* ist eine realistische Städtebausimulation: Im Endlosspiel wirft das Programm den Spieler auf eine zufällig ausgewürfelte Karte. Die Aufgabe besteht nun darin, eine möglichst produktive Stadt aufzubauen. Aufgrund der technischen Limitierungen betrachtet man das Geschehen aus der Vogelperspektive. Anstatt aber wie etwa später in *Die Siedler* oder in der *Anno*-Serie Gebäude und Produktionsketten zu errichten, verteilt man hier als virtueller Bürgermeister in erster Linie Flächen – nämlich für Industrie, Gewerbe und Wohngebiete. Dabei setzt *Sim City* auf einfaches, aber noch heute gängiges Ressourcenmanagement: Alle Gebiete benötigen Strom, entsprechend baut man stets zunächst ein Kraftwerk. Doch das funktioniert natürlich nicht ohne Arbeiter. Also zieht man eine Straße von den Wohnbereichen zu dem Kraftwerk.

Anders als im vier Jahre später veröffentlichten Nachfolger *Sim City 2000* gibt es im ersten Teil keine Terrainunterschiede wie Berge oder Hügel, die Karte ist einfach nur platt. Die Straßenplanung unterliegt ebenfalls diversen Limitierungen. Wege werden ausschließlich in geraden Linien angelegt. Diagonalen folgen erst in *Sim City 2000* und gehören zu den weniger lohnenswerten Neuerungen. Sie nehmen auf dem Spielfeld unnötig viel Platz weg, denn Gebäude wie Krankenhäuser oder Polizeistationen und besagte Baugebiete sind ausschließlich rechteckig. Wer also in *Sim City* erfolgreich sein möchte, der baut – wie es sich für das amerikanische Stadtbild gehört – in Blöcken.

Obwohl *Sim City* speziell in der Schwarz-Weiß-Optik der Mac-Version sehr spartanisch daherkommt, erkennt man bei genauerem Hinschauen viele moderne Designelemente. Beispielsweise erhalten Möchtegern-Bürgermeister optisches Feedback für ihre Entscheidungen. Wer seine Metropole sinnvoll aufbaut, sieht, wie sich das Stadtbild zusehends verändert. Auf den Straßen etwa tummeln sich dann rudimentär animierte Autos und die in den Gebieten ansässigen Gebäude verändern sich mit der Zeit. In Industrieabschnitten ist diese Entwicklung besonders gut erkennbar: Die ersten Fabriken dort besitzen erst einen, dann zwei und schließlich drei Schornsteine. Während viele Wirtschaftssimulationen dieser Zeit noch auf Zahlenwüsten setzten, ging *Sim City* einen progressiven Weg und stellte den Spielfortschritt grafisch dar.

PLÄDOYER FÜR DEN UMWELTSCHUTZ

Innerhalb der Spielmechanik greifen viele Elemente ineinander und erfordern das Abwägen der Vor- und Nachteile. Will Wright integrierte sogar Faktoren wie Umweltverschmutzung – ein aufkommendes Streitthema der 1980er-Jahre. Die Bewohner der eigenen Stadt möchten etwa aufgrund der Abgase nicht zu dicht an Industrieanlagen wohnen. Im Spielverlauf steigt ihr zudem von schmutzigen Kohlekraftwerken auf „saubere" Atomkraftwerke um. Diese bergen aber das Risiko einer Kernschmelze in sich. *Sim City* setzt ein leises, aber klares Statement für den Umweltschutz: Wer Grünflächen und Naherholungsgebiete baut, der erfreut damit die eigenen Bürger und kassiert höhere Steuern. Vor allem in wirtschaftlicher Hinsicht beweist *Sim City* eine gewisse Vielfältigkeit. Beispielsweise bezieht man sowohl durch Wohnungen als auch durch Industriegebiete in Wassernähe bessere Steuereinnahmen. Man



Schöner, komplexer, besser: Vier Jahre nach dem ersten *Sim City* legte der Nachfolger *Sim City 2000* die Messlatte mit Neuerungen wie der isometrischen Ansicht und Höhenstufen ein ganzes Stück höher. (Quelle: Gamespress.com)



Will Wright gehört zu den populärsten und anerkanntesten Spieleentwicklern. Das erste *Sim City* entwickelte er im Alleingang, zudem ist er auch die treibende Kraft hinter der Lebenssimulation *Die Sims*. (Quelle: BAFTA / Gamespress.com)

muss also selbst abwägen, was in diesem Moment sinnvoller für die eigene Planung ist. Wer das Maximum aus seiner Stadt herausholt, der kommt in den Genuss besonderer Gebäude. In perfekter Wohnlage sprießen beispielsweise „riesige“ Wolkenkratzer aus dem Boden. Das Spiel vermittelt so das eindeutige Signal, dass der Spieler etwas richtig macht.

Will Wright wollte *Sim City* mit dem direkten Feedback für jedermann spielbar machen – ganz egal, welchen Bildungsstand oder welches Alter der jeweilige Spieler hat: „Schaut man sich die Simulation genauer an, dann folgt sie eigentlich einfachen Regeln“, sagte er in dem Medium.com-Interview. „Es ist sehr interessant zu sehen, wie diese einfachen Regeln zu großer Komplexität heranwachsen, wenn sie miteinander interagieren. Man kann sich nicht zurücklehnen und abwarten. Man muss das Spiel entdecken. Man muss die Simulation erforschen, denn die auftauchenden Systeme sind von Natur aus unberechenbar.“

SZENARIEN UND KATASTROPHEN

Sim City ist ein Spiel ohne Ziele – und damit ohne klassisches Ende. Dennoch integrierte Wright eine Reihe von Szenarien, die euch vor feste Aufgaben stellen und sogar einen Realitätsbezug besitzen. So thematisiert das Spiel etwa das Bombardement der Alliierten auf Hamburg im Jahr 1944. Das Ziel besteht hier im Löschen der Brände und dem Wiederaufbau der Stadt. Das Szenario wurde bereits seinerzeit sehr kontrovers diskutiert und daher in der 1991 veröffentlichten Portierung für das Super Nintendo entfernt. Weitere Schauplätze sind etwa die Überschwemmung von Rio de Janeiro, das Erdbeben in San Francisco von 1906 oder auch – in Anlehnung an die japanischen *Godzilla*-Filme – der Angriff eines Monsters auf Tokio im Jahr 1961. Die Szenarien stießen auf geteiltes Feedback: Einige Spieler mochten die klare Linie, anderen fehlte wiederum der emotionale Bezug zu den vorgebauten Städten. Schließlich muss man ja die eigene Metropole kennen.

Im Endlosspiel sind Katastrophen wie Tornados oder Überschwemmungen optional. Ihr aktiviert sie entweder im Vorfeld oder löst sie gar manuell während der laufenden Partie aus. Die „Disaster“-Option ist unter Fans ebenfalls nicht unumstritten: Wieso sollte man seine eigene Kreation mutwillig zerstören? In den USA sorgte sie gar für rechtliche Probleme: Auf der dort ausgelieferten Spieleverpackung zerlegte nämlich ursprünglich ein stark an Godzilla erinnerndes Monster eine gezeichnete Großstadt. Das gefiel dem Rechteinhaber Toho natürlich überhaupt nicht. Es folgte eine Unterlassungsklage, sodass neue Verpackungen gedruckt werden mussten.

Doch von diesem kleinen Skandal abgesehen, mauserte sich *Sim City* rasend schnell zu einem enormen Erfolg. Maxis veröffentlichte das Spiel in Folge auf anderen Systemen wie dem PC oder dem ZX Spectrum – teils mit einschneidenden Veränderungen und technischen Unterschieden. In der bereits erwähnten SNES-Version etwa

VERGESSENE SPIELE VON WILL WRIGHT

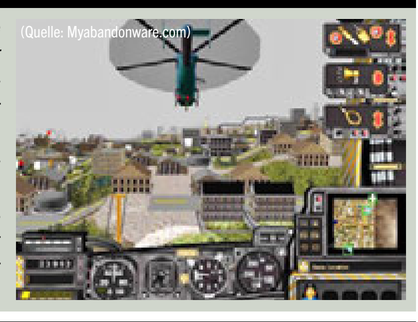
SIM ANT (1991)

Sim Ant erschien 1991 für MS-DOS, Windows und Mac. Später folgten Umsetzungen für den Amiga und das SNES. Die Prämisse hinter *Sim Ant* ist deutlich anders als in *Sim City*: In der Lebenssimulation kontrolliert ihr die Geschicke eines Ameisenstaats. Aus der Vogelperspektive steuert ihr lediglich ein einzelnes Insekt. *Sim Ant* besteht aus drei Spielmodi: Quick Game, Full Game oder Experimental Game. Ziel ist es letztlich, nicht nur den Garten, sondern auch das Haus der Menschen zu vereinnahmen. Dabei muss der Spieler die Angriffe der roten Ameisen abwehren oder den Nahrungsmittelhaushalt durch das Legen von Pheromonspuren sichern. Will Wright erklärte später, dass ihm einige in *Die Sims* eingebauten Mechanismen bei den Arbeiten an *Sim Ant* einfielen.


(Quelle: Myabandonware.com)

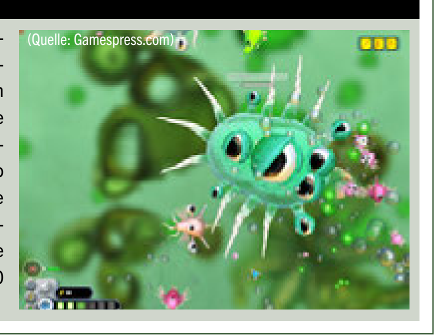
SIM COPTER (1996)

Mit dem wachsenden Erfolg der Marke *Sim City* versuchte Maxis, die bereits gebauten Städte in andere Projekte zu integrieren. *Sim Copter* für den PC war kompatibel zu *Sim City 2000*. Bedeutet: Spieler erkunden in der Flugsimulation in lizenzierten Helikoptern wie dem Schweizer 300C oder dem Bell 212 ihre eigenen Metropolen und erhalten so einen ganz anderen Blick für die eigene Kreation. Im Mittelpunkt stehen vor allem Rettungseinsätze und das Koordinieren von Polizei, Feuerwehr und Krankenhäusern. Passenderweise untermalt unter anderem Wagners „Walkürenritt“ das Geschehen. *Sim Copter* floppte allerdings und war – ähnlich wie der Action-Racer *Streets of Sim City* – ein gescheiterter Versuch, die Marke *Sim City* zu erweitern.


(Quelle: Myabandonware.com)

SPORE (2008)

Will Wrights Passion für die Evolution zeigte sich auch in der 2008 veröffentlichten Lebenssimulation *Spore*. In diesem Spiel dreht sich nämlich alles um die Entwicklung einfacher Zellen bis hin zu einer modernen Spezies von Raumfahrern. *Spore* vereint viele Ideen früherer Titel wie beispielsweise die Besiedelung eines Planeten und den Aufbau einer Zivilisation. Obwohl *Spore* von den Kritikern gute Wertungen erhielt, blieb der große Erfolg aus. Die damals neue DRM-Software SecuROM sorgte für eine große Kontroverse: *Spore* konnte nach der ersten Aktivierung lediglich auf drei Rechnern nacheinander oder neu installiert werden. Die Community machte sich damals vor allem auf Amazon Luft. Über 2.000 größtenteils negative Kommentare sprechen für sich.


(Quelle: Gamespress.com)

Der dritte Teil der Reihe, *Sim City 3000*, machte einen riesigen grafischen Sprung. Spielerisch blieb aber das Erfolgrezept dasselbe. (Quelle: EA)


Auch in *Sim City 4* gehören Katastrophen zum Alltag des virtuellen Bürgermeisterdaseins. Hier bricht beispielsweise ein Vulkan aus. Blöd gelaufen … (Quelle: EA)


Kurvige Straßen und idyllische Vororte sind im aktuellsten Teil der Reihe keine Schwierigkeit mehr – dafür hatte das Spiel ganz andere Probleme. (Quelle: Electronic Arts)

verwüstet nicht Godzilla, sondern Bowser aus der *Super Mario*-Serie die Stadt. Als Berater führt der an Will Wright angelehnte Dr. Wright durch das Programm. Die Macher integrierten zudem Krankenhäuser und Schulen, die gelegentlich in Wohngebieten anstelle von normalen Häusern auftauchen.

Maxis veröffentlichte 1991 die beiden Erweiterungspacks *Sim City: Ancient Cities* und *Sim City: Future Cities* und passte das Spiel eher notdürftig an die neuen Zeitepochen an. In *Ancient Cities* etwa ersetzen Wasserleitungen die Strommasten und natürlich gibt es auch keine modernen Schornsteine, sondern Burgzinnen.

Eine besondere Rolle nimmt die 1993 von Interplay lizenzierte CD-ROM-Variante *Sim City Enhanced* ein: Diese läuft nicht nur bei schnittigen 256 Farben, sondern bietet auch moderne Multimedia-Inhalte wie Videoclips und Sprachausgabe. Einige der Audio-Aufnahmen – etwa die für den Hubschrauber der Verkehrsüberwachung – tauchten später im Titel *Sim City 2000* ein weiteres Mal auf.

WAS KOMMT NACH SIM CITY?

Sim City war ein Riesenerfolg. Das Spiel verkaufte sich allein 1992 über eine Million Mal und gehörte von 1993 bis 1999 in den USA mit weiteren 830.000 verkauften Einheiten zu den zehn erfolgreichsten Spielen überhaupt. Die Kritiker überschütteten *Sim City* mit Preisen. Entsprechend wuchs die Reputation von Maxis und Will Wright. Die starken Verkaufszahlen verschafften dem Unternehmen ein finanzielles Polster, das Wright vor allem für Experimente nutzte. Titel wie *Sim Earth* (1990), *Sim Ant* (1991), *Sim Life* (1992) und *A-Train* (1992) folgten zwar einem ähnlichen Konzept wie *Sim City*, verkauften sich aber weitaus schlechter.

Erst das 1993 veröffentlichte *Sim City 2000* spülte bei Maxis wieder Geld in die Kasse. Das Programm wartet mit einer ansehnlichen SVGA-Grafik aus der Iso-Perspektive auf und bietet neben komplexeren Funktionen detailverliebte Optionen. So besitzt die Karte etwa Höhenunterschiede, was das Bauen deutlich erschwert und zugleich neue Möglichkeiten wie Wasserleitungen und U-Bahn-Trassen erlaubt. Dem futuristischen Szenario trug Maxis mit zusätzlichen Gebäuden wie sieben verschiedenen Kraftwerken Rechnung – darunter auch Windräder und Fusionskraftwerke. Eine Zeitung informiert in teils witzigen, teils ernsten Schlagzeilen über die Lage der Nation. *Sim City 2000* entpuppte sich als würdiger Nachfolger. Das Spiel verkaufte sich bis Januar 2002 insgesamt 3,4 Millionen Mal.

1995 ging Maxis mit einem Umsatz von 38 Millionen Dollar an die Börse. Zu ihren Hochzeiten war die Aktie 50 Dollar wert. Da abseits der erfolgreichen Marke *Sim City* der Erfolg allerdings ausblieb, geriet das Unternehmen zusehends in finanzielle Schieflage. Schuld daran waren weitere Misserfolge: Im 1996 veröffentlichten *Sim Copter* sollten Fans ihre Kreationen aus *Sim City 2000* mit einem Hubschrauber erforschen. Die Idee kam bei den Spielern jedoch ebenso wenig an wie der 1997 erschienene Actiontitel *Streets of Sim City*.

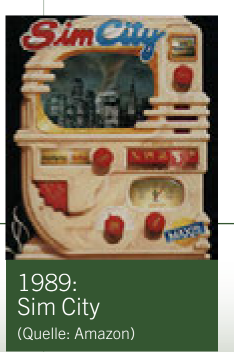
Aus unternehmerischer Sicht lief ebenfalls nicht alles glatt: 1995 arbeitete Maxis mit dem in Texas ansässigen Studio Cinematronics zusammen. Aus dieser Verbindung entstand das durchwachsene Flipper-Spiel *Full Tilt! Pinball*. Daraufhin akquirierte Maxis das Unternehmen und dessen 13 Mitarbeiter – aus Cinematronics wurde Maxis South. Doch die Fusion warf keine Früchte ab. Der *Diablo*-Klon *Crucible* erschien nie und so führte diese Fehlentscheidung letztlich auch zur Übernahme von Maxis durch den Publisher-Riesen Electronic Arts.

MAXIS UNTER ELECTRONIC ARTS

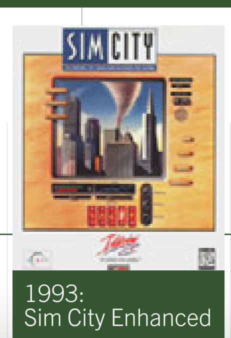
1997 stimmte Maxis der Akquisition durch Electronic Arts zu, der durch einen Aktientausch im Wert von 125 Millionen Dollar besiegelt wurde. Die *Sim City*-Reihe lief auch unter neuer Schirmherrschaft weiter: 1999 erschien *Sim City 3000* und bot frische Funktionen wie etwa die Müllbeseitigung. Es erweiterte zudem die Möglichkeiten der Interaktion mit Nachbarstädten, so ist etwa der Handel mit Wasser oder Strom möglich. Dazu gibt es einen ständig aktiven Newsticker, der neben aktuellen Nachrichten auch allerlei humorvolle Texte in Dauerschleife sendet. Besonders ambitionierte Spieler können sich Sehenswürdigkeiten wie das Empire State Building oder den Eiffelturm in die Stadt bauen.

Sim City 3000 setzte weiterhin auf eine isometrische Ansicht. Im Zuge des aufkommenden 3D-Hypes plante Maxis ursprünglich – trotz vieler Bedenken der Entwickler selbst – ein 3D-Aufbauspiel. Diese Variante befand sich sogar ein Jahr lang in der Entwicklung. Allerdings ruderten die Entwickler zurück, nachdem die 3D-Variante im Rahmen der Spielemesse E3 1997 vernichtende Kritiken erhielt. Maxis und Electronic Arts gingen daher lieber auf Nummer sicher – vor allem auch deshalb, weil Maxis zu dieser Zeit seit 1993 kein profitables Spiel mehr auf den Markt gebracht hatte.

SIM CITY: TIMELINE DURCH DIE GESCHICHTE



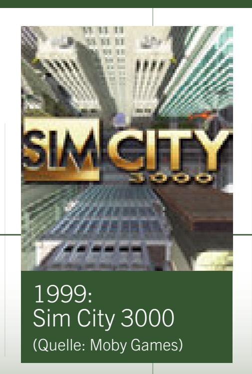
1989: Sim City (Quelle: Amazon)



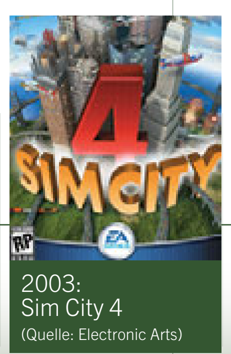
1993: Sim City Enhanced (Quelle: Moby Games)



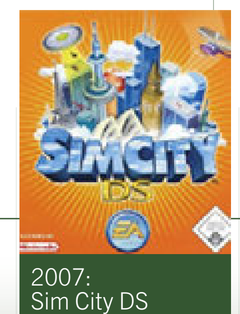
1993: Sim City 2000 (Quelle: Moby Games)



1999: Sim City 3000 (Quelle: Moby Games)



2003: Sim City 4 (Quelle: Electronic Arts)



2007: Sim City DS (Quelle: Electronic Arts)

Sim City 3000 (1999) sollte ursprünglich als 3D-Aufbauspiel erscheinen. Nachdem erste Vorschaubilder 1997 auf extrem negatives Feedback stießen, ruderte Maxis jedoch zurück. (Quelle: Gamespress.com)

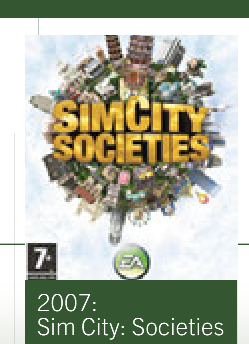
Doch Will Wright hatte selbst noch ein Ass im Ärmel. Nachdem 1991 in Folge der verheerenden Brände in Oakland sein Haus niedergebrannt war, entwickelte er die Idee eines virtuellen Puppenhauses. Wie wäre es, wenn er sein Haus einfach neu aufbauen, neu einrichten und die Möbel arrangieren könnte? Wie wäre ein Spiel, welches das Leben eines Menschen simuliert? Ihr ahnt es schon: *Die Sims* waren geboren! Doch das Spiel stieß beim Maxis-Vorstand auf breite Ablehnung, denn Puppenhäuser seien etwas für Mädchen und die zocken keine Videospiele – so zumindest lautete das damalige Vorurteil. Electronic Arts dagegen erkannte das Potenzial des Konzepts und gab Wright entsprechend Rückendeckung. Eine Entscheidung, die sich letztlich bezahlt machte: *Die Sims* wurde Will Wrights nächster Mega-Erfolg und löste das Grafik-Adventure *Myst* als das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten ab.

DAS ERBE VON SIM CITY

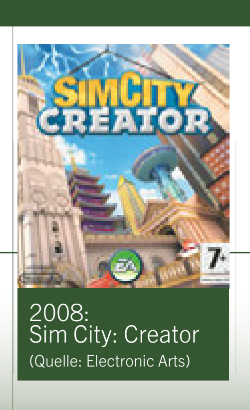
Sim City fand 2003 mit dem vierten Teil seine Fortsetzung und setzte etwa bei seinem Progressionssystem weniger auf das Alter der Stadt, sondern vielmehr auf erfolgreiches Ressourcenmanagement. Maxis veröffentlichte in den Folgejahren mit dem zweiten Teil von *Die Sims* (2004) und *Spore* (2008) weitere Spiele, bei denen Wrights Einfluss überdeutlich spürbar war. *Sim City* lief mit Ablegern wie dem eher auf die Bewohner der Städte fokussierten *Sim City: Societies* (2007) sowie *Sim City: Creator* (2008) für die Nintendo Wii und den Nintendo DS weiter. Für Will Wright begann 2009 schließlich ein neuer Lebensabschnitt: Er verließ Maxis und schloss sich dem Tech-Startup Stupid Fun Club an. Er begründete seinen Weggang offiziell damit, dass er etwas Neues machen möchte. Ab 2011 stieß er zudem zum Vorstand von Linden Lab, den Schöpfern des Online-Spiels *Second Life*, hinzu. 2018 machte Wright mit der Ankündigung der KI-Simulation *Proxi* auf sich aufmerksam, die in Zusammenarbeit mit Gallium Artists und Unity Technologies entsteht. *Proxi* soll 2019 auf den Markt kommen und wäre Wrights erstes veröffentlichtes Werk seit *Spore*.

Sim City fand indes 2013 seinen vorläufigen Abschluss. Das Spiel enttäuschte allerdings: Viele Features waren nicht ausgereift, hinzu kamen unzählige Programmfehler und nicht eingehaltene Versprechungen. Erst über Patches wurde *Sim City* spielbar, erntete aber zum Launch starken Gegenwind und fiel bei Kritikern und Fans gleichermaßen gnadenlos durch. 2015 schloss Electronic Arts Maxis' Hauptniederlassung in Emeryville und integrierte die Marke Maxis in den EA-Studioverbund. Damit endete vorerst auch die Geschichte der Städtebausimulation.

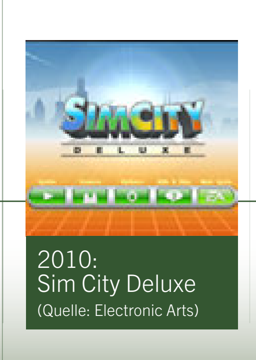
Was bleibt, ist die Gewissheit, dass *Sim City* neue Wege ebnete – für gewaltfreien Aufbauspaß und für Kreativität am Bildschirm. Es diente als Inspiration für *Civilization*, *Die Siedler*, *Anno* und Co. und bescherte uns unzählige von Freude erfüllte Stunden beim Optimieren, Kreieren und Verstehen unserer eigenen, virtuelle Städte. Wir sagen: Alles Gute zum Geburtstag, *Sim City*! ❑



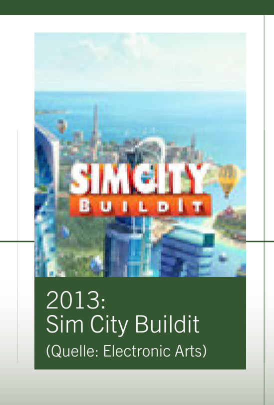
2007:
Sim City: Societies
(Quelle: Electronic Arts)



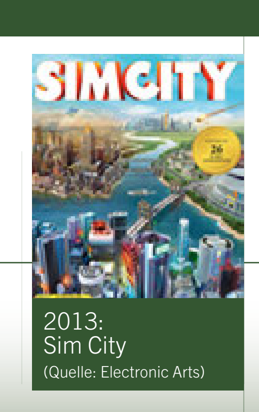
2008:
Sim City: Creator
(Quelle: Electronic Arts)



2010:
Sim City Deluxe
(Quelle: Electronic Arts)



2013:
Sim City Buildit
(Quelle: Electronic Arts)



2013:
Sim City
(Quelle: Electronic Arts)

Quo vadis, **VR?**

Wie steht es um die Zukunft des Gaming in der virtuellen Welt? Ist der große VR-Hype schon wieder vorbei – oder startet die Technologie jetzt noch richtig durch? **Von:** Marc Brehme

Es war in der Vergangenheit eher selten, aber es passiert. Ab und an blitzt auch heute noch ein echtes Sternchen am VR-Spielehimmel auf. Im Oktober haben wir etwa mit *Astro Bot: Rescue Mission* (in der play4 und online) einen Titel getestet, der nicht nur unserem Redakteur Lukas, sondern auch viele andere Tester weltweit überzeugt hat. Das Jump & Run gilt als eines der besten Spiele des vergangenen Jahres und als Vorzeigetitel für Virtual-Reality-Games. In keinem anderen Spiel bisher fühlte man sich mit seinem Controller, der als Spezialwerkzeug dient, so als Teil der virtuellen Spielwelt. Neben *Astro Bot* haben uns im vergangenen Jahr auch das Musikspiel *Beat Saber* und *Tetris Effect* richtig gut gefallen. Aber ganz ehrlich: Mit einer Handvoll guten Titeln im Jahr gewinnt man auf lange Sicht wohl auch keinen Blumentopf und krempelt eine ganze Branche um. Woran liegt es aber, dass sich VR noch immer nicht auf breiter Front bei den Videospielern durchgesetzt hat? Zu wenig Spiele, weil zu wenig Hardware verkauft wird? Oder wird zu wenig Hardware verkauft, weil das Spieleangebot noch zu mager ist?

Ist es dieses besonders intensive Spielerlebnis vielleicht doch nicht wert, im (hoffentlich genügend großen) Wohnzimmer viel Platz frei zu räumen, sich selbst und die Geräte so zu verkabeln, dass jedes EKG-Gerät neidisch wird, unter mehr oder minder großen und schweren Brillen zu schwitzen, mit auf die Nasenwurzel gedrückten Sehhilfen zu kämpfen und sich damit von der Umwelt so abzuschotten, dass man nicht mehr mitbekommt, wenn die Katze in den Raum geschlichen kommt, das Telefon klingelt oder was sonst noch in der realen Welt herum so passiert?

HTC VIVE

Das VR-Headset HTC Vive kam 2016 als gemeinsames Projekt von HTC und Valve auf den Markt. Im Lieferumfang sind neben dem Headset auch zwei Bewegungscontroller enthalten. Das externe Tracking funktioniert mit der Lasertechnik Lighthouse, die Valve entwickelt hat. Das Gerät setzt auf die Schnittstellen SteamVR und OpenVR und ist demzufolge eng mit Valves digitaler Spielevertriebsplattform Steam verbunden.

Auflösung: 2x 1.080x1.200 Pixel
Sichtfeld: horizontal bis 100 Grad
Bildwiederholrate: bis zu 90 Hz
Gewicht: 468/561/883 Gramm (je nach Revision)
Preis: ca. 599 EUR (inkl. Controller)



GEHT ES JETZT ENDLICH SO RICHTIG LOS?

Was ist im Jahr 2019 denn noch übrig von der großen Hype-Welle des Jahres 2016? Dem Jahr, in dem Oculus VR im März mit einer Endkundenversion von Oculus Rift

auf den Markt drängte und Valve & HTC einen Monat später mit der HTC Vive nachzogen. Und nun, nachdem die Tür zum Massenmarkt aufgestoßen war, auch Sony ein Stück vom Kuchen abhaben wollte und im Oktober des gleichen Jahres PlayStation VR in den Handel brachte.

Heute gibt es kaum mehr Entwickler oder Publisher, die keinen VR-Titel im Portfolio haben. Allerdings handelt es sich dabei häufig um Hybrid-Titel, die auch ohne futuristische Brille auf der Nase spielbar sind oder um ältere Titel, die als VR-Variante überarbeitet und dann erneut veröffentlicht wurden, etwa *The Elder Scrolls: Skyrim VR* oder *Fallout 4 VR*. Oder man entwickelte Ableger einer Reihe, wie beispielsweise *L.A. Noire: The VR Case Files*, das zusätzlich zum Remaster des Original-Spiels aus dem Jahr 2011 erschien, aber eher eine abgespeckte Version des Originals war.

Reine VR-Titel sind in letzter Zeit zwar immer häufiger in Entwicklung, aber bisher taugen nur wenige Spiele, wie beispielsweise der gelungene Spionage-Thriller *Raw Data,* als Systemseller, wenn man sich die noch immer relativ geringe Verbreitung von VR-Hardware ansieht. Selbst einige große Studios, die an Titeln mit Blockbuster-Potential arbeiten, sind in Sachen VR noch immer zurückhaltend. So haben etwa die Jungs von CD Projekt Red (*The Witcher 3*) nach eigenen Aussagen kein Interesse, das kommende *Cyberpunk 2077* auch für VR fit zu machen, obwohl es durch die Ego-Perspektive eigentlich geradezu prädestiniert für Virtual Reality mittels VR-Headsets wäre. Mit den sich hartnäckig unter Fans haltenden Gerüchten, dass die Ego-Sicht für den Titel wegen einer möglichen VR-Version gewählt worden wäre, räumte der Entwickler im Herbst via Twitter auf und erklärte, keine Pläne für VR-Support zu haben.

SAMSUNG GEAR VR

Die Gear VR ist wie die anderen Geräte ebenfalls ein sogenanntes Head-Mounted-Display, das auf den Kopf gesetzt wird. Allerdings enthält es keine Displays wie die anderen VR-Headsets, sondern die Grafikausgabe wird von eurem Samsung-Galaxy-Handy übernommen, das ihr in eine Halterung in der Brille hinein klemmt. So verwandelt sich euer Galaxy-Smartphone in ein tragbares VR-Gerät, das ihr auch mit dem Gear VR Controller bedienen könnt – vor allem für Sparfüchse interessant.



Auflösung: abhängig vom eingelegten Handy
Sichtfeld: horizontal bis 101 Grad
Bildwiederholrate: abhängig vom eingelegten Handy
Gewicht: 345 Gramm
Preis: 129 EUR (inkl. Touch Controller)

HTC VIVE PRO

Neben der „normalen" HTC Vive hat HTC auch noch die Vive Pro im Angebot, die einige Schwachstellen des Vorgängers ausbessert und das System mittels des optionalen Vive Wireless Adapters zu wirklich kabellosem VR verwandelt, das heißt, ihr könnt euch damit frei im Raum bewegen. Das hat allerdings auch seinen Preis – und braucht außerdem einen wirklich leistungsstarken PC, um in dieser hohen Auflösung auch ruckelfreies Spielevergnügen liefern zu können.



Auflösung: 2x 1.440x1.600 Pixel
Sichtfeld: horizontal bis 110 Grad
Bildwiederholrate: bis zu 90 Hz
Gewicht: 1.020 Gramm
Preis: ca. ab 879 EUR

DAS AUF UND AB DER HARDWAREVERKÄUFE

Nachdem 2016 ein Hype-Jahr für Virtual Reality war, hat der Boom in den vergangenen zwei Jahren wieder nachgelassen. Gerade die Hardware verkaufte sich im ersten Halbjahr 2018 noch einmal schlechter als schon im Jahr zuvor; in der zweiten Jahreshälfte 2018 zogen die Verkäufe aber wieder etwas an. Ein Grund dafür sind sicherlich auch die teils deutlichen Preissenkungen. In den letzten Wochen rutschte etwa der Straßenpreis für das Playstation VR2 Starter Pack inklusive Kamera und fünf Spielen (*The London Heist, Into The Deep, VR Luge, Danger Ball* und *Scavenger's Odyssey*) immer wieder unter 200 Euro und hat sich damit seit Anfang 2018 fast halbiert. Oculus Rift ist nicht ganz so stark im Preis gesunken und schlägt im Bundle mit zwei Touch-Controllern und sechs Spielen hingegen noch immer mit knapp unter 400 Euro zu Buche. Der große Verlierer im VR-Hardware-Geschäft scheint aktuell Samsung zu sein, die bei ihrer Handy-Headset-Lösung Gear VR im Vergleich zum Vorjahreszeitraum fast 60 % weniger absetzen konnten. Verantwortlich dafür ist si-

PLAYSTATION VR

Sonys VR-Lösung ist einigen vielleicht noch als „Projekt Morpheus" bekannt und ist seit Oktober 2016 und aktuell als zweite Revision im Handel und funktioniert mit jeder PS4. Playstation VR besteht aus einem Headset mit einer Prozessoreinheit, der Playstation Kamera, Kopfhörern und den benötigten Kabeln. Playstation VR wurde seit seiner Einführung bereits mehr als 3 Millionen Mal verkauft. Beim „Mega Pack" sind zusätzlich zur beiliegenden Software *PS VR Worlds* die vier Spiele *Astro Bot: Resuce Mission*, *Doom VFR*, *TES: Skyrim VR* und *Wipeout Omega Collection* enthalten.

Auflösung: 2x 960x1.080 Pixel
Sichtfeld: horizontal bis 100 Grad
Bildwiederholrate: bis zu 120 Hz
Gewicht: 610 Gramm
Preis: ab ca. 299 EUR (inkl. Playstation Kamera & *PS VR Worlds*)



INTERVIEW MIT **VR-EXPERTE DOMINIC ESKOFIER**

„Wir stehen noch ganz am Anfang der Industrie."

Wir haben auch einen alten Hasen in Sachen Virtual Reality gefragt, wohin die Reise dieser Technologie wohl gehen wird und sprachen mit Dominic Eskofier, der schon seit Jahren in der VR-Branche aktiv ist und vorher auch bei Computec als Redakteur angestellt war.

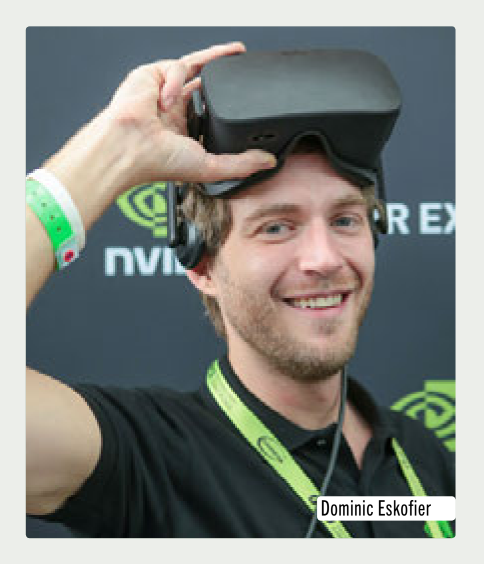
PC GAMES: Dominic, du bist seit Jahren VR-Fan, hast damals sogar deinen Job als PR-Manager bei Rockstar Games aufgegeben, um die VR-Firma realities.io zu gründen und warst später als Head of Virtual Reality EMEAI für Nvidia tätig. Hat sich deine Begeisterung für virtuelle Realität in dieser Zeit verändert?

Dominic Eskofier: **„Ich bin quasi mein ganzes Leben schon Gamer, daher hat mich bei meiner ersten Virtual-Reality-Demo vor allem der unglaublich hohe Grad an Immersion und Realismus in einem Videospiel schlichtweg umgehauen. Das war auf der Gamescom 2012 – damals durfte ich einen frühen Klebeband-Prototypen der Oculus Rift mit einer von John Carmack programmierten *Doom 3 BFG*-Demo ausprobieren. Ich kann mich noch genau an die Begeisterung erinnern, die ich damals verspürt habe, plötzlich mitten im Spiel zu sein! Dementsprechend war ich fasziniert von den Möglichkeiten, die Virtual Reality für Spiele hat – hier ein Zitat aus einem Forumthread, den ich nach meiner ersten Session damals geschrieben habe und in dem man die Begeisterung auch heute noch gut raushört: ‚Ich will mit VR durch mein komplett mit Mods ausgestattetes *Skyrim* laufen. Ich will mit VR über Hausdächer im Mittleren Osten schleichen. Ich will Dr. Breen in den Hintern treten in VR!'**

Anfangs waren es also hauptsächlich Spiele, die mich begeistern konnten – schnell jedoch wurde mir klar, dass Virtual Reality noch viele andere Anwendungsgebiete hat: Von ungefährlichen, aber dennoch realistischen Trainings von Sicherheits- oder Feuerwehrleuten über die Anwendung in Freizeitparks und im sogenannten Out-of-home-Entertainment bis hin zum Einsatz in der Bildung – VR fasziniert mich nach wie vor im Gaming, diese zusätzlichen Einsatzmöglichkeiten jedoch begeistern mich mittlerweile fast noch ein bisschen mehr.

PC GAMES: Aber gefühlt kommt das Ganze ja nicht so recht in die Gänge, wenn man die Gaming-Landschaft betrachtet. Ist die Blütezeit von Virtual Reality vielleicht schon wieder vorbei? Oder (wann) geht es richtig los? Was muss passieren, damit sich das Thema VR auch im Massenmarkt endlich durchsetzt?

Dominic Eskofier: **„Wir stehen ja noch ganz am Anfang der Industrie und haben im Moment auf dem Markt die erste Generation von echter Consumer-Hardware. Daher ist noch mächtig Luft nach oben, was Ergonomie, Auflösung und Einfachkeit der Bedienung angeht. Damit sich wirklich der Otto Normalgamer täglich eine Brille aufsetzt, muss das Erlebnis im Idealfall kinderleicht zu bedienen sein, möglichst wenig Setup-Aufwand einfordern und wenn wir schon dabei sind, könnten wir das Kabel auch noch loswerden. Die ersten Headsets, die diese Kriterien erfüllen, sind bereits erhältlich – im Frühjahr kommt da noch die Oculus Quest hinzu, die für mich eines der ersten wirklich massentauglichen VR-Headsets darstellt, da sie**


Dominic Eskofier

ohne Kabel und ohne PC beziehungsweise Konsole dahinter ein super VR-Erlebnis bietet."

PC GAMES: Wenn du privat VR-Titel zockst, welche Systeme nutzt du und welche Spiele liegen in deiner Gunst ganz oben?

Dominic Eskofier: **„Ich spiele hauptsächlich mit HTC Vive und Oculus Rift auf dem PC und mag alle Spiele, die das neue Medium gut nutzen. Ein gutes Beispiel dafür ist *Lone Echo,* bei dem man schwerelos durch den Weltall gleitet – bei der Bewegung durch den virtuellen Raum wird manchem User ein bisschen mulmig, das wird so fast komplett aufgehoben und sogar noch zu einem positiven Punkt gemacht.**

Ein weiteres tolles Beispiel ist *Beat Saber*, das Rhythm-Games mithilfe von Virtual Reality auf einen neuen Level hebt. Und natürlich solche RPG-Blockbuster wie *TES: Skyrim* oder *Fallout 4*, in die man dank VR erstmals wirklich eintauchen kann und die eine unglaublich umfassende Welt zum Erkunden bieten."

PC GAMES: Kannst du nachvollziehen, warum die Entwickler von *Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red, nach eigenen Angaben derzeit keinen VR-Modus planen? Für so einen großen potenziellen Blockbuster-Titel?

Dominic Eskofier: **„Die besten Spiele in Virtual Reality sind die, die speziell dafür konzipiert wurden, und zwar von Anfang an – es ist einfach ein Unterschied, ob man am flachen Bildschirm spielt oder ob man die Welt komplett um sich herum hat. Angefangen beim Platzieren von Menüs über zu schnelle Kamerafahrten bis hin zur Steuerung über Motion-Controller – all das muss man genau für VR planen oder eben viel Arbeit investieren, um dies nachträglich anzupassen. Dementsprechend kann ich es nachvollziehen, würde mich über ein Spiel wie *Cyberpunk 2077* in Virtual Reality aber natürlich auch freuen. Und wer weiß: Vielleicht haben sich bis zum Release ja noch ein paar Millionen weitere VR-Headsets verkauft, sodass CD Projekt nochmals darüber nachdenkt."**

PC GAMES: Als ehemaliger Rockstar-PR-Manager: Wärst du persönlich scharf auf ein *GTA VR* und kannst du dir vorstellen, dass mal eines kommen wird?

Dominic Eskofier: **„Ich kann wie alle anderen auch nur mutmaßen, ob jemals ein *Grand Theft Auto* in VR erscheint. Daher hier meine ganz persönliche Einschätzung: Anbieten würde sich ein Titel mit einer Spieltiefe wie *GTA* natürlich für VR, denn es ist toll, riesige Welten ‚mit eigenen Augen' zu erkunden. Allerdings habe ich schon mal eine mithilfe verschiedener Tools zusammengehackte Version von *GTA 5* in Virtual Reality gespielt und ich muss zugeben, dass gerade die etwas blutigeren Ereignisse im Spiel schon ziemlich heftig sind, wenn man sie plötzlich aus nächster Nähe selbst erlebt.**

Außerdem war in dieser inoffiziellen Version die VR-Unterstützung alles andere als perfekt. Daher müsste Rockstar vermutlich selbst viel Arbeit in so eine VR-Version stecken, aber die Entwickler haben zumindest *L.A. Noire* bereits in eine sehr gute VR-Version umgearbeitet - daher müssen Fans ihre Hoffnung auf *GTA* in Virtual Reality zumindest noch nicht aufgeben."

PC GAMES: Welche Anwendungsmöglichkeiten abseits von Spielen werden wir zukünftig von VR erwarten können? Was gibt es jetzt schon – und was davon bringt die nähere Zukunft?

Dominic Eskofier: **„Die Palette ist sehr breit, was das angeht. Wo bereits jetzt viel Umsatz generiert wird, ist neben der Entertainment-Branche vor allem die freie Wirtschaft. Dort wird Virtual Reality bereits heute eingesetzt, um Mitarbeiter zu schulen und so Kosten zu sparen: Anstatt wie früher Mitarbeiter aus der ganzen Republik in ein Trainings-Center zu fahren oder gar zu fliegen, können Schulungen stattdessen in Virtual Reality stattfinden. Beispiele dafür sind Audi oder die Deutsche Bahn, die bereits heute vermehrt auf solche VR-Schulungen setzen. Ein weiteres Beispiel sind Freizeitparks, wo alte, für moderne Besucher oft eher langweilige Achterbahnen mit VR-Headsets ausgestattet werden, die genau mit dem echten Fahrzeug synchronisiert sind. So fahren die Besucher nicht mehr über ein altes Holzgerüst, sondern mithilfe von VR beispielsweise durch eine Fantasy-Landschaft, das Fahrzeug selbst wird plötzlich zu einem feuerspeienden Drachen.**

In eine ähnliche Richtung geht ein junges, von Audi ausgegründetes Startup namens Holoride (www.holoride.com), die ebenfalls ein tolles Beispiel für innovative Anwendungen von Virtual Reality sind. Die VR-Spezialisten dort nehmen die Fahrzeugdaten von Autos egal welchen Herstellers und erstellen damit faszinierende VR-Erlebnisse. So können Mitfahrer im Auto sich die Zeit mit einem VR-Headset vertreiben und beispielsweise im Weltall auf Roboter schießen. Die Bewegungen des virtuellen Raumschiffs sind durch die Verknüpfung mit den Fahrzeugdaten an den Bewegungen des Autos orientiert: Beschleunigt das Auto oder fährt es um eine Kurve, so tut das auch das virtuelle Raumschiff – ein Erlebnis, das sich dadurch noch realistischer anfühlt als es VR ohnehin schon tut.

Das sind nur ein paar Beispiele für die Möglichkeiten von Virtual Reality. Die nächsten paar Jahre dürften für die Branche super spannend werden!"

PC GAMES: Ganz sicher werden sie das, da sind wir uns sicher! Vielen Dank für das interessante Gespräch, Dominic!

Foto: Benjamin Hietzig/www.million-memories.com

cherlich zum Großteil der Fakt, dass manche der neueren Smartphones schlicht und ergreifend nicht mehr in die Aufnahmehalterung des Ende 2015 veröffentlichten Headsets hineinpassen.

Playstation VR gilt laut Analysten der amerikanischen Marktforschungsfirma SuperData als erfolgreichstes Virtual-Reality-Headset des Jahres 2018 und baut damit weiter seine Marktführerschaft aus. Sonys virtuelle Realität scheint bei den Kunden also gut anzukommen. Im August gaben der japanische Konzern bekannt, bislang mehr als drei Millionen PS-VR-Einheiten verkauft zu haben. Um auch die Zielgruppen zu erschließen, die bisher von VR wegen gesundheitlicher Probleme (Übelkeit, Schwindel – ugs. „Motion Sickness“) Abstand genommen haben, feilt Sony weiter an der Technik der Brillen und hat im September ein Patent für eine neue Technologie gegen Motion Sickness angemeldet. Dabei sollen Sensoren bereits erste Anzeichen von Motion Sickness erkennen und das Spiel entsprechend anpassen, um die Symptome zu lindern oder gar ganz zu verhindern. Wenn das wirklich wie versprochen funktioniert, könnte das die weitere Verbreitung von Playstation VR deutlich beflügeln.

Ob eine möglicherweise runderneuerte Version der Playstation VR mit der kommenden PS5 erscheinen wird, ist bislang nicht bestätigt. Allerdings hat Sony bislang so viel in diese Technologie investiert und sie weiterentwickelt, dass alles andere keinen Sinn ergeben würde. Wir gehen davon aus, dass eine neue Version des Sony-Headsets (auch?) in einer kabellosen Version erscheinen wird. Damit wäre zwar zumindest der Kritikpunkt der störenden Kabel vom Tisch, die eventuell geringe Laufzeit der Akkus bei einer relativ energieintensiven Technologie könnte allerdings ein neues Problem schaffen. Denn wer hätte schon Lust, alle halbe Stunde sein Spiel zu unterbrechen, um die VR-Brille wieder aufzuladen? Hier müssen wir wohl einfach abwarten, bis die PS5 offiziell vorgestellt wird und ob Sony sich dann auch zu dem von uns erwarteten Upgrade von Playstation VR äußern wird. All das gilt natürlich auch für alle Mitbewerber in diesem Markt. Wer von euch möchte nicht lieber ein Headset, dass keine störenden Kabel mehr hat, dessen Akkus lange halten und bei dessen Benutzung es dem Spieler nicht mehr unwohl wird, wenn er durch die virtuellen Welten spaziert?

DIE MARKTANTEILE DER HARDWAREHERSTELLER

Interessant in Sachen Hardwareverbreitung ist auch die Auswertung der Monats-Umfrage des Steam-Betreibers Valve, der seine Nutzer regelmäßig nach der verwendeten Hard- und Software befragt. Im Dezember 2018 haben demnach so viele Nutzer wie nie zuvor VR-Hardware (zumindest in Verbindung mit Steam) am PC eingesetzt. Die absolute Zahl ist dennoch eher gering, denn das sind nur etwa 0,8 Prozent aller Steam-Kunden und damit nicht einmal 700.000 Kunden – aber immerhin doppelt so viele wie 16 Monate vorher. Die meisten Steam-Spieler (46 %) nutzen Oculus Rift, ca. 41 % HTC Vive, knapp 9 % setzen auf Windows Mixed Reality Headsets und der Rest spielt mit der Vive Pro.

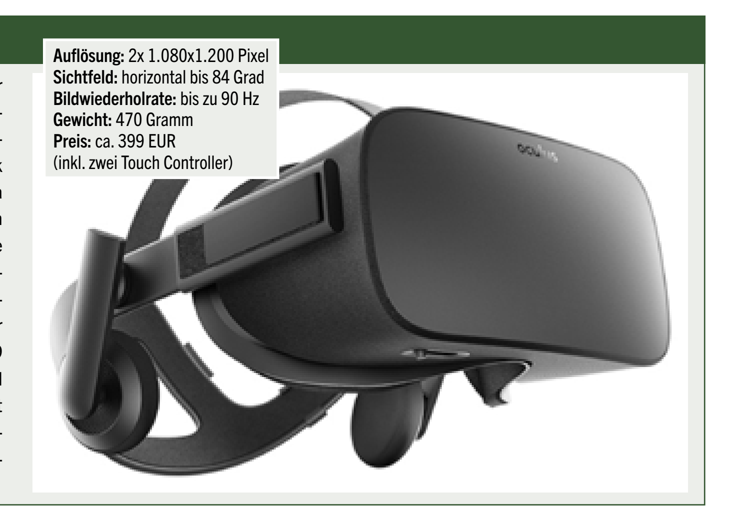
Genaue Verkaufszahlen halten die Sony-Konkurrenten unter Verschluss. Oculus-Mitgründer Nate Mitchell gab im August vergangenen Jahres auf der hauseigenen Entwicklerkonferenz Oculus Connect 5 in einem Interview mit Upload VR lediglich vage an, mit den Verkaufszahlen von Oculus Rift und Oculus Go „zufrieden“ zu sein, die Geräte würden sich „sehr gut“ verkaufen. Ohne konkrete Zahlen ist das natürlich relativ, legt man aber die oben genannte Valve-Umfrage zugrunde, ist der Abstand zu Platzhirsch Sony mit Playstation VR aber mehr als deutlich.

Ähnlich sieht es bei HTC Vive aus, die für PC-Spieler neben Microsoft Mixed Reality die einzig nennenswerte Alternative ist. Während HTC Vive exklusiv auf Steam setzt, könnt ihr mit der Oculus ab und an noch zusätzlich Exklusivtitel im Oculus Store abstauben. Hingegen ist das Microsoft-eigene Angebot für seine eigene Hardware verschwindend gering, aber auch mit dieser Brille könnt ihr entsprechende Steam-Titel nutzen.

Playstation VR ist mit weitem Abstand das günstigste, bietet allerdings auch die geringste Auflösung aller aktuellen Systeme. Dann folgen Oculus Rift, HTC Vive bzw. seit März 2018 auch die Vive Pro, die eine höhere Auflösung und einen größeren Bewegungsbereich als die „kleine“ Vive bietet.

OCULUS RIFT

Die Rift machte Virtual Reality für Spiele im Jahr 2012 mit einer Kickstarterkampagne weltweit für Gamer bekannt. 2014 schlug dann Facebook zu und kaufte die aufstrebende Firma – für insgesamt knapp 2 Milliarden US-Dollar. Seit Anfang 2016 ist die Oculus Rift nach mehreren Entwicklerversionen (Dev-Kits) für den Endkunden im Handel und bekam mit der Go eine mobile und günstigere (ab 219 EUR) Schwester. Analysten zufolge soll Oculus mit der Kombination aus Rift und der neuen Go derzeit einen Marktanteil von ca. 25 Prozent am VR-Gerätemarkt erreichen.



Auflösung: 2x 1.080x1.200 Pixel
Sichtfeld: horizontal bis 84 Grad
Bildwiederholrate: bis zu 90 Hz
Gewicht: 470 Gramm
Preis: ca. 399 EUR
(inkl. zwei Touch Controller)

MICROSOFT MIXED REALITY

Am wenigstens konnte sich auf dem VR-Markt bislang die Mixed-Reality-Lösung von Microsoft durchsetzen, was nicht zuletzt an den gepfefferten Preisen für WMR-Brillen in Deutschland liegen dürfte. Für das Asus Windows Mixed Reality-Headset mit Motion-Controllern ruft Microsoft im eigenen Store 510 Euro auf, das gleiche Set mit einem Headset von Dell kostet mit 505 Euro nur unwesentlich weniger. Nettes Detail bei den MS-Headsets: sie besitzen ein aufklappbares Frontdisplay, das sich öffnen lässt, wenn ihr mal zwischendurch etwas Wichtiges in der realen Welt erledigen müsst. Nachteil hier: das bisher eher dürftige Softwareangebot an eigenen Mixed-Reality-Apps im Microsoft Store. Allerdings könnt ihr die Brille auch mit SteamVR nutzen und habt damit auch ein breites Angebot zur Verfügung.



Auflösung: 2x 1.440x1.440 Pixel
Sichtfeld: horizontal bis 105 Grad
Bildwiederholrate: bis zu 90 Hz
Gewicht: 360-420 Gramm (je nach Hersteller)
Preis: ca. 510 EUR (inkl. Motion-Controllern)

WMR-Headset von Dell

WMR-Headset von Dell

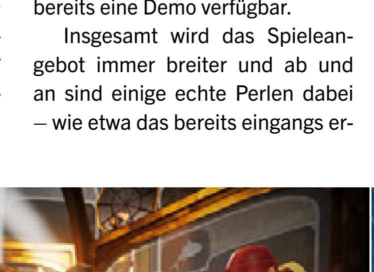
DAS VR-SPIELE-ANGEBOT

Im bereits heiß erwarteten *Lone Echo 2*, das 2019 erscheinen soll, ist neben der von euch gesteuerten kybernetischen KI Jack auch wieder Captain Olivia Rhodes (Bild) mit von der Partie. Der Vorgänger gilt als eines der besten VR-Erlebnisse, weil er das Mittendrin-Gefühl sehr überzeugend vermittelt.

Bei Zukunftssicherheit und Spieleangebot hat derzeit Sony mit Playstation VR die Nase vorn. Die Japaner haben derzeit mehr als 250 VR-Titel im Angebot. Unter den bereits erhältlichen Spielen sind große Namen wie *Spider-Man: Homecoming – Virtual Reality Experience, Transference* und *Star Trek Bridge Crew* von Ubisoft, *The Elder Scrolls 5: Skyrim VR* (Bethesda), *Gran Turismo Sport*, *Driveclub VR*, *Farpoint, Batman: Arkham VR* (Warner), *Rise of the Tomb Raider: 20-jähriges Jubiläum* (Square Enix), *Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom), *Dirt Rally PLUS* (Codemasters), der *Job Simulator* von Owlchemy Labs (Platz 2 der Top-PSVR-Downloads 2018!) oder die jüngst erschienenen *Borderlands 2 VR* von 2k Games und *Ace Combat 7: Skies Unknown* von Bandai Namco, um nur einige zu nennen. Für dieses Jahr hat Sony mehr als 100 neue Titel für PS VR angekündigt. Einer der wichtigsten Titel soll *Eden Tomorrow* werden, der von Soul Pix exklusiv für PS VR entwickelt wird und am 12. Februar erschienen sein sollte. Wer sich schon einmal ein Bild davon machen möchte: Seit Mitte Januar ist bereits eine Demo verfügbar.

Insgesamt wird das Spieleangebot immer breiter und ab und an sind einige echte Perlen dabei – wie etwa das bereits eingangs erwähnte *Astro Bot: Rescue Mission*, *Tetris Effect* oder *Beat Saber* – das aktuell meistverkaufte VR-Spiel auf Steam. Bislang trauen sich große Publisher mit reinen VR-Titeln noch nicht so recht auf den Markt – der kommerzielle Erfolg scheint angesichts hoher Entwicklungskosten und der noch immer verhältnismäßig geringen Hardwareverbreitung fraglich. Laut VGChartz setzte Ubisoft von dem im Mai 2017 veröffentlichten VR-Titel *Star Trek: Bridge Crew* weltweit etwa 280.000 Einheiten ab. Zum Vergleich: Von *Assassin's Creed: Odyssey* konnte Publisher Ubisoft laut Branchenverband Game in den ersten drei Wochen nach Release 200.000 Stück (boxed & digital) verkaufen – allein in Deutschland.

Bethesda zeigte sich mit dem Erfolg ihrer VR-Versionen von *Fallout 4, Skyrim* und *Doom* im vergangenen Jahr sehr zufrieden, nannte aber ebenfalls keine Zahlen. „Die VR-Version (von *Skyrim*, Anm. d. Red.) war eine richtig gute Fassung dieses Spiels. Wir sind einfach glücklich darüber, wie sie sich alle geschlagen haben und aufgenommen wurden", gab PR-Chef Pete Hines im Sommer bekannt. Man wolle „auch weiterhin einen Blick auf VR werfen." Dass Bethesda diesen Worten auch Taten folgen lässt, beweisen die Arbeiten an *Wolfenstein: Cyberpilot*. Der eigens für



Im narrativen VR-Abenteuer *A Fisherman's Tale* seid ihr als hölzerne Puppe in einem Leuchtturm gefangen.



Grafisch schick, spielerisch seicht: Die Dino-Welt *Ark Park* konnte VR-Fans nicht recht überzeugen.

Soll entspannend und realtitätsnah sein: ein virtueller Angelausflug mit *Catch & Release*.

Im Wave-Shooter *Singularity 5* (Steam, Oculus, VivePort) müsst ihr eine Rebellion der Maschinen niederschlagen.

The Climb von Crytek: Freies Klettern in schicken Bergmassiven und Felsklüften mittels Touch-Controllern.

Townsmen VR holte beim Deutschen Computerspielpreis 2018 den Preis für das beste Gamedesign.

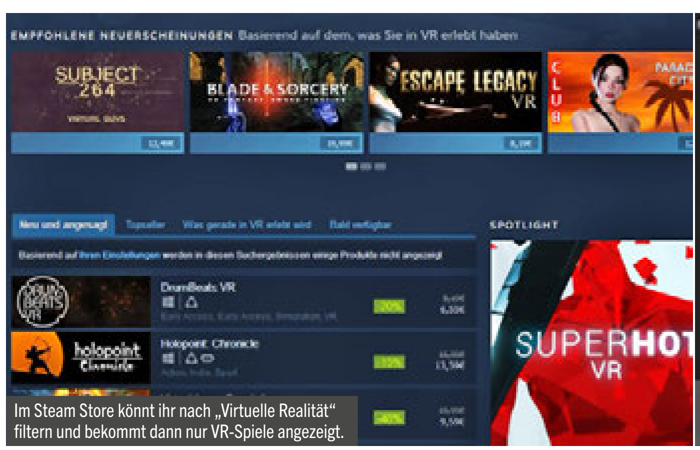
VR entwickelte Shooter spielt zwei Jahre nach der Geschichte von *Wolfenstein 2: The New Colossus* und soll in diesem Jahr für Playstation VR und HTC Vive erscheinen. Außerdem macht der *Skyrim*-Entwickler auch den Free2Play-Titel *The Elder Scrolls: Blades* fit für VR.

Die verschiedenen Stores

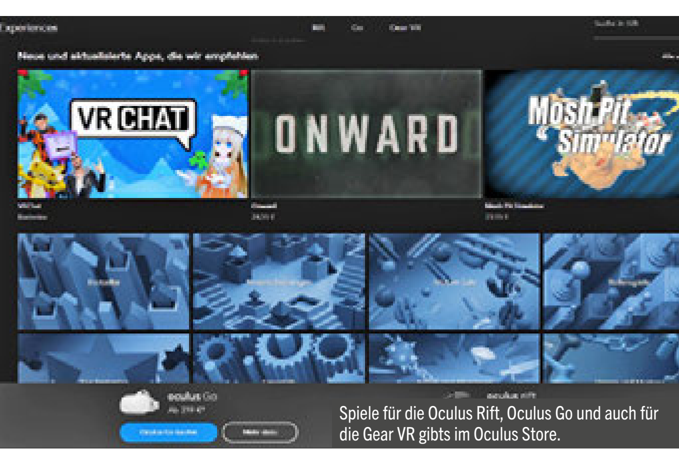
Wo bekommt ihr eure VR-Spiele am besten her? Titel für Playstation VR gibt es natürlich nur exklusiv im Playstation Store – da lässt sich Sony keine Butter vom Brot nehmen. Oculus unterhält einen eigenen Store, in dem ihr Titel für die Rift, die Go und Gear VR finden könnt. Steam ist am breitesten aufgestellt, da Valve dort Spiele nicht nur für die hauseigene HTC Vive (Pro), sondern auch Oculus Rift, Windows Mixed Reality und weitere PC-VR-Brillen anbietet.

Und für welches System wird am meisten gekauft? Auch hier halten sich die Firmen sehr bedeckt. Interessant ist allerdings ein Tweet von Oskar Burman, Geschäftsführer von Entwicklerstudio Fast Travel Games vom 16. Januar 2019. Darin schlüsselt Burmann die Verkäufe seines VR-Spiels *Apex Construct* für den ersten Monat nach Release auf. Demzufolge kaufen 58 % das Spiel für PS VR, 23 % über Steam und 19 % im Oculus Store. Hatte Sony im Mai 2018 nach Burmans Angaben noch einen Marktanteil von 46 %, so konnten die Japaner diesen offenbar mittlerweile auf 58 % ausbauen – zumindest in diesem konkreten Fall. Angesichts der mittlerweile auf mehr als 3 Millionen Einheiten gestiegenen PS-VR-Verkäufe eine plausible Aussage, die die Vormachtstellung von Sony gegenüber den PC-VR-Mitbewerbern untermauert, die sich zusammen dann wohl etwas weniger als die Hälfte des Marktes untereinander aufteilen.

Nach dem Auf und Ab in den letzten drei Jahren könnte 2019 zum Schicksalsjahr für Virtual Reality im Spielebereich werden. Denn selbst wenn die Entwicklung von der Hardware zügig weitergeht, neue kabellose und ausdauernde Systeme kommen, die keine Motion Sickness mehr erzeugen, bleibt immer noch die große Frage, ob die Entwicklung der Spiele in diesem Jahr damit Schritt halten kann. Mit *Nostos, Townsmen VR* (Early Access), *Space Junkies* (Ubisoft Montpellier), *VR Giants* (früher *Goliath VR*), *Stormland* (Insomniac Games), *Lone Echo 2* (von den Machern von *The Order: 1886*), *Defector* und dem *Fortnite*-ähnlichem Battle-Royale Shooter *Population: One* (für HTC Vice, Oculus Rift und Windows-VR) sind aktuell einige vielversprechende Titel in Entwicklung, die im Laufe des Jahres erscheinen sollen. ❏



Im Steam Store könnt ihr nach „Virtuelle Realität“ filtern und bekommt dann nur VR-Spiele angezeigt.



Spiele für die Oculus Rift, Oculus Go und auch für die Gear VR gibts im Oculus Store.



Retro-Remakes dank KI

Geringe Auflösungen machen es nicht einfach, Spieleklassiker auf modernen Displays wiederzugeben. Dank KI können nun erstaunliche Resultate erzielt werden. **Von**: A. Bikoulis

Immer mehr Bereiche unseres alltäglichen Lebens werden heutzutage teilweise oder ganz von künstlicher Intelligenz beherrscht, sodass viele Dienstleistungen ohne solche denkenden Algorithmen schon gar nicht mehr richtig funktionieren würden. Technologien wie die Bilderkennung im Netz, die Sprachsteuerung im Smart Home oder die Texterkennung bei einem Dokumenten-Scan wären ohne maschinelles Lernen und neuronale Netzwerke nicht möglich. Diese denkenden und lernenden mathematischen Funktionen – denn im Grunde ist eine KI nichts anderes – werden im Vorfeld mit relevanten Daten gefüttert, damit anhand eines Erfahrungsschatzes eine möglichst passende und genaue Antwort oder Vorhersage getroffen werden kann. Mit der Turing-Grafikkartengeneration wurde von Nvidia eine KI-unterstützte Upscaling-Funktion eingeführt, das DLSS. Aber auch Modder machen sich seit Kurzem diese neue Technologie zunutze, indem eine KI die niedrig aufgelöste Grafik alter Retro-Games neu interpretiert und in UHD-Glanz erstrahlen lässt.

BISHERIGES UPSCALING

Beim Hochskalieren von Rastergrafiken wird die Bildauflösung logischerweise geändert, schließlich muss am Ende ein größeres Bild mit mehr Pixeln entstehen. Das Problem: Die Information für die neuen und zusätzlichen Bildpunkte ist nicht vorhanden, sondern muss „erfunden" beziehungsweise interpoliert werden. Deswegen bedeutet eine Erhöhung der Pixelanzahl bei gleichbleibenden Bildinformationen auch immer einen potenziellen Qualitätsverlust. Bilder wirken oft unscharf, pixelig oder matschig.

Bisher kamen für dieses Unterfangen simple Algorithmen wie Nearest Neighbour (Pixelwiederholung), bilineare oder bikubische Interpolation zum Einsatz. Bei der Vergrößerung mittels Nearest Neighbour bekommen die Details in den Bildern extrem klötzchenartige und pixelige Strukturen. Das liegt daran, dass die fehlenden Bildpunkte einfach mit einem Nachbarn ergänzt werden. Rechnen wir ein Full-HD-Bild mit Nearest Neighbour auf Ultra HD hoch, repräsentieren vier Pixel im hochskalierten Bild einen Bildpunkt im Original – die Pixelgröße hat quasi zugenommen. Bei einer Interpolation mit einem bilinearen oder bikubischen Algorithmus werden dagegen neue Pixel auf logische Art und Weise hinzugefügt.

Die für ein größeres Bild notwendigen interpolierten Pixel, die zunächst noch keine Farbinformation besitzen, werden als Pixelraster auf das Eingabebild gelegt. Die Pixel des Inputs sind dann so aufgebläht, dass jeder neue Bildpunkt im Einzugsbereich von vier originalen Pixeln liegt. Über eine gewichtete Funktion kann so ein neuer Farb-

Wie die KI „ESRGAN“ arbeitet

Um glaubwürdige Bilder erzeugen zu können, konkurrieren zwei neuronale Netzwerke miteinander.

Low-Res-Bild

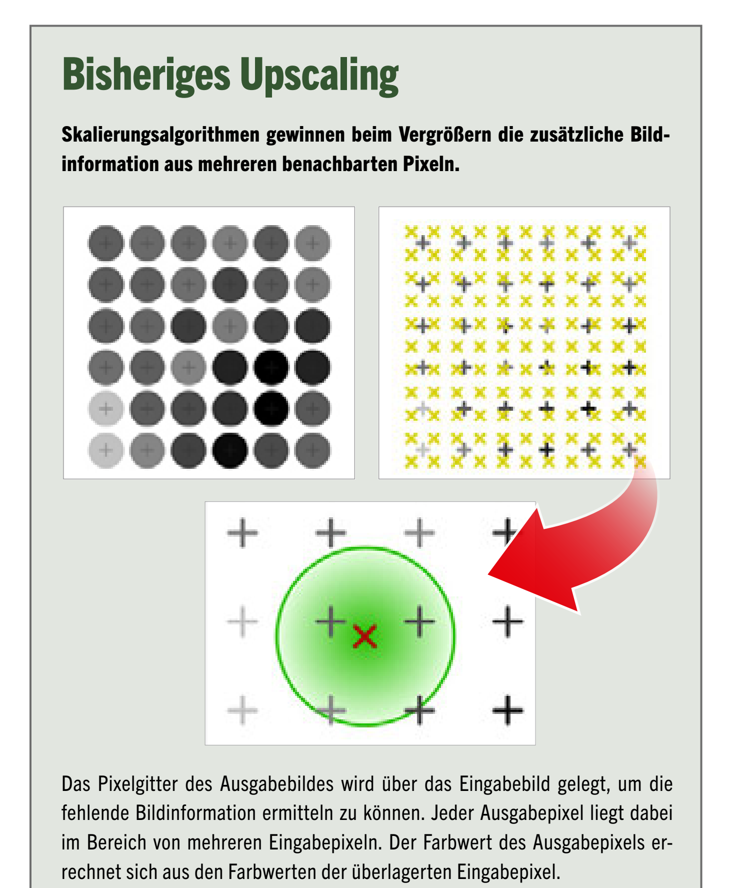
erstes neuronales Netzwerk

Original

erdachtes Hi-Res-Bild

zweites neuronales Netzwerk

Fake?



Bisheriges Upscaling

Skalierungsalgorithmen gewinnen beim Vergrößern die zusätzliche Bildinformation aus mehreren benachbarten Pixeln.

Das Pixelgitter des Ausgabebildes wird über das Eingabebild gelegt, um die fehlende Bildinformation ermitteln zu können. Jeder Ausgabepixel liegt dabei im Bereich von mehreren Eingabepixeln. Der Farbwert des Ausgabepixels errechnet sich aus den Farbwerten der überlagerten Eingabepixel.

wert errechnet werden, der stets im Einklang mit der Umgebung ist und eine logische Interpolation für die fehlende Information darstellt. Durch dieses Verfahren sehen vergrößerte Bilder oft unscharf beziehungsweise verschwommen aus, Details gehen verloren.

DIE NEURONALEN NETZWERKE

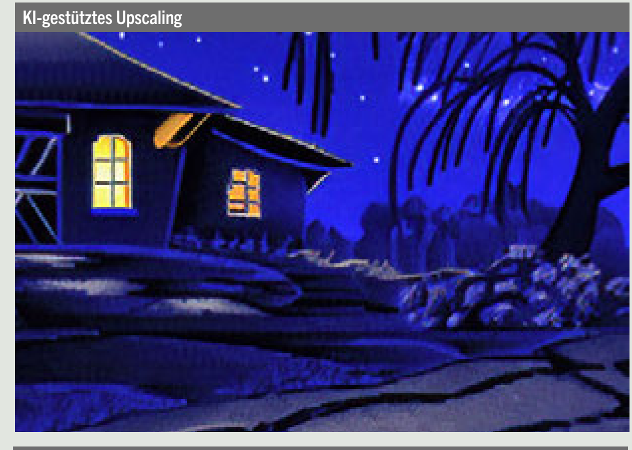
Die Modder machen sich für ihr Unterfangen, Retro-Games mit hochauflösenden Texturen spielen zu können, die neuesten Forschungsergebnisse auf dem Gebiet der „Generative Adversarial Networks“ (GAN) zunutze. Das ist eine künstliche Intelligenz, die aus zwei untereinander konkurrierenden neuronalen Netzwerken (NN) besteht. Das erste NN soll anhand der Information aus einem niedrig aufgelösten Bild ein hochskaliertes und zugleich detailreiches Ergebnis erstellen, welches für den Betrachter glaubwürdig erscheint. In einer Trainingsphase werden der KI Bildpaare gezeigt: ein herunterskaliertes und kaum erkennbares Bild sowie das hoch aufgelöste Ursprungsbild. Das neuronale Netzwerk errät nun anhand der wenigen Pixel, wie das Original aussehen könnte, und erlernt bei einem anschließenden Vergleich zwischen „halluziniertem“ KI-Ergebnis und dem Original, wie das neuronale Netzwerk gering aufgelöste Bilder für ein Upscaling zu interpretieren hat.

Jedoch sind die Resultate der KI nur auf dem Niveau einer bikubischen Interpolation. Der Grund dafür ist eine Vergleichsfunktion zwischen Original und erdachtem Bild (in Originalauflösung). Diese gibt den Unterschied pro Pixel an und soll eigentlich das Resultat möglichst real wirken lassen. Je geringer der Wert, desto mehr müssen die Bilder übereinstimmen – so zumindest die Denke. Der KI wird nun aufgetragen, die Differenz zwischen den beiden Bildern möglichst gering zu halten. Dadurch geht dem neuronalen Netzwerk die Fähigkeit verloren, Details wie beispielsweise eine scharf definierte Kante zu „erdenken“. Denn sobald die Linie nicht an der gleichen Position wie im Original ist, wird die KI bestraft – und das trifft quasi immer zu, da ein pixelgenaues Erdenken aus dem bisschen Bildinformation nicht möglich ist. Deswegen hemmt die Vergleichsfunktion das neuronale Netzwerk zunächst, Details zu halluzinieren und ein glaubhaftes Resultat abzuliefern. Stattdessen kommt es zu einer ungefähren Annäherung wie bei einer bikubischen Interpolation mit verschwommenen Linien. Dort ist nämlich die Bestrafung nach dem Vergleich der beiden

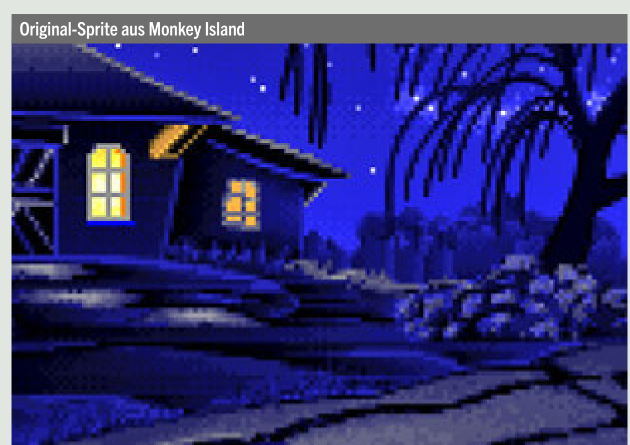
Kein Pixelmatsch mehr!

Kein Treppeneffekt mehr beim Dach oder Baum. Die filigranen Strukturen, die beim Upscaling sonst verloren gehen, wurden durch die KI erhalten.

KI-gestütztes Upscaling



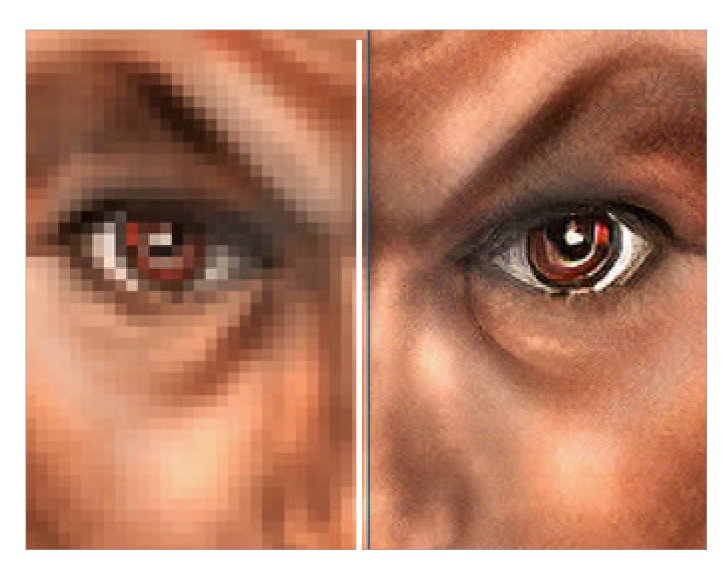
Original-Sprite aus Monkey Island



Bilder geringer, da der Unterschied pro Pixel durch den unscharfen „Schmier" verteilt wird und damit die erdachte Antwort nie so stark vom Original abweicht. Hier kommt das zweite bereits erwähnte neuronale Netzwerk ins Spiel, denn bisher können die Ergebnisse auch mit weniger Ressourcenaufwand durch eine normale bikubische Interpolation erzielt werden.

Unser Generative Adversarial Network basiert auf einer Idee von Ian Goodfellow aus dem Jahre 2014, die maßgeblich vom Wettrüsten zwischen zwei Parteien beeinflusst wurde. Nehmen wir als Beispiel die Kopierschutzsoftware Denuvo und im Internet ansässige „Release Groups", die versuchen, Spiele mit solch einem Sicherheitsfeature zu knacken, damit sie dann kostenfrei im Netz angeboten werden können. Wenn Hacker nun die Software Denuvo umgehen, sind sie meist noch in der Lage, einige weitere Spiele mit der Methode vom Kopierschutz zu befreien. Schlussendlich rüstet Denuvo aber nach und schließt den Exploit durch ein Update. Die Release Groups wiederum reagieren darauf und ändern die eigene Strategie so weit, dass die Sicherheitsfeatures wieder ausgehebelt werden können. Nun ist Denuvo wieder am Zug und muss aufholen. Dadurch werden die Methoden der Release Groups und des Kopierschutzes immer komplexer und gewiefter.

Unser erstes neuronales Netzwerk nimmt im obigen Beispiel die Rolle der Hacker ein und produziert ein real aussehendes Hi-Res-Bild aus der bereitgestellten Information. Statt eines Vergleichs zwischen dem Original und dem erdachten Hi-Res-Bild, bei dem ein Unterschied der Pixel innerhalb der beiden Bilder ermittelt wird, fügen wir nun ein weiteres neuronales Netzwerk ein. In unserem Beispiel ist das die Kopierschutzsoftware Denuvo. Dieses NN fungiert als Diskriminator und bekommt ein hochauflösendes Bild vorgesetzt, von dem es aber nicht weiß, ob es sich um das originale Hi-Res-Ursprungsbild oder eine hochauflösende halluzinierte Version vom ersten Netzwerk handelt. Der Diskriminator muss nun die Wahrscheinlichkeit ermitteln, inwieweit es sich um ein Fake-Bild handelt. Das erste Netzwerk ist nun bedacht, diese Fake-Wahrscheinlichkeit des zweiten NN möglichst gering zu halten, indem die produzierten Fakes möglichst echt aussehen. Erwischt das zweite Netzwerk das erste, kommt es zur Lernphase. Auf unser Beispiel angewandt: Hat Denuvo den Exploit geschlossen, wird den Hackern gezeigt, wie sie es beim nächsten Mal besser machen.


ESRGAN zeigt, wozu es in der Lage ist: Die filigranen Strukturen im Auge rechts sind so nicht im Originalbild enthalten und wurden überzeugend hinzuhalluziniert.

Die Modder haben als neuronale Netzwerke ESRGAN (Enhanced Super-Resolution Generative Adversarial Networks) und SFTGAN (Spatial Feature Transform Generative Adversarial Networks) herangezogen und verwenden vortrainierte Modelle. Diese funktionieren wie oben erläutert und eignen sich ausgesprochen gut dazu, Low-Res-Inhalte alter Spiele glaubwürdig hochzuskalieren.

KI-HALLUZINATIONEN

Die Resultate der Modder und der verwendeten neuronalen Netzwerke sind beeindruckend gut. So grandios sogar, dass sie oft einen Detailgrad erreichen, den man sonst nur von „echten" Remakes gewohnt ist. Die von der KI erstellten Bilder sind aber nichts anderes als Interpretationen, wie denn eine Hi-Res-Variante der niedrig aufgelösten Texturen aussehen könnte. Durch das Hinzudenken von solchen Details wird das Bild für den Betrachter glaubwürdig, denn eine exakte Interpolation der matschigen Texturen ist ohnehin nicht möglich, da die Bildinformation nicht existiert. Im Grunde übernimmt die KI hier die Aufgabe von Designern und Künstlern, die beispielsweise ein Remake produzieren: Hier werden die Details von Menschen im Kanon des Spiels hinzugedacht, damit eine Hi-Res-Version mit vielen Details aus dem Texturenmatsch entstehen kann.

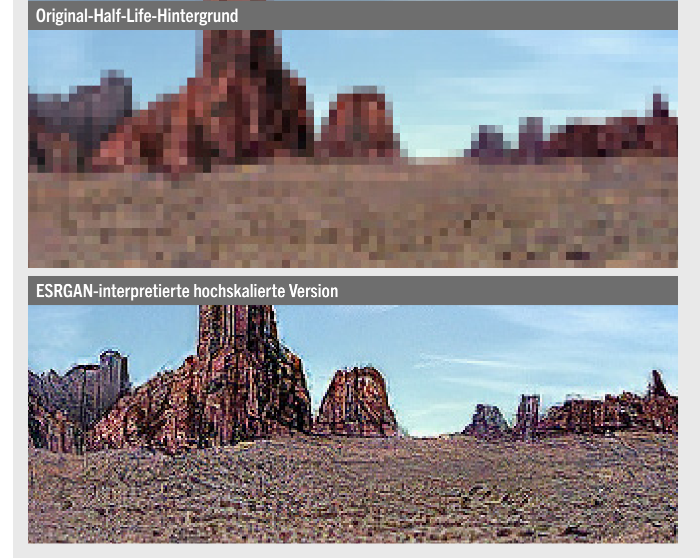
In Zukunft werden solche neuronalen Netzwerke häufiger Einzug in den Gaming-Sektor halten, sei es nun durch Nvidias DLSS oder um Remakes kostengünstiger und schneller an den Mann zu bringen. Im Moment stehen wir noch ganz am Anfang, aber die Resultate der Modder mit künstlicher Intelligenz zeigen, dass wir uns in Zukunft auf neue Hi-Res-Texturpakete und KI-verschönerte Spieleklassiker freuen dürfen. ❑

Retro Remakes: Dank KI gibt es schon heute neue Texturpakete

Ob Charaktermodell oder Umgebungstextur: ESRGAN/SFTGAN erstellt detailreiche Hi-Res-Versionen aus Pixelmatsch. So kann jeder zum Remaster-Meister werden.

Original-Half-Life-Hintergrund

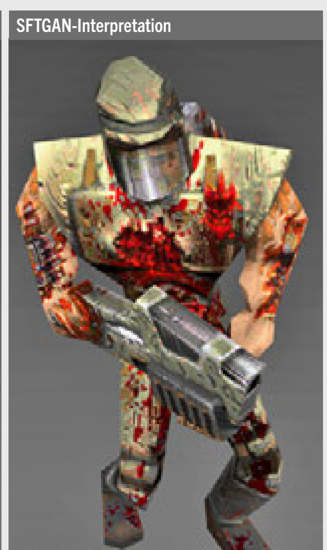
ESRGAN-interpretierte hochskalierte Version



Original-Charaktermodell



SFTGAN-Interpretation




TROPICO 6
'El Presidente attackiert Anno.'
GameStar
AB 29. MÄRZ 2019
ODER MIT
SOFORTIGEM BETAZUGANG IM KALYPSO SHOP
www.KALYPSOMEDIA.com
KONSOLEN RELEASE IM
SOMMER 2019
XBOX ONE
PS4
PC
EL PREZ EDITION
TROPICO 6
12
16
/kalypsomediaDE
www.kalypsomedia.com
kalypso
UNREAL ENGINE
PC
XBOX ONE
PS4
Tropico 6 Copyright © 2019 Kalypso Media Group GmbH. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Limbic Entertainment. Published by Kalypso Media Group GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Unreal® Engine, Copyright © 1998-2019, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.